Biblioteca de buzunar

Ing. LEON LEOWENTON

METODELE STRATEGICE ŞI TACTICE ALE JOCULUI DE ŞAH

EDITURA DE STAT

Ing. LEON LOEWENTON

METODELE STRATEGICE ŞI TACTICE ALE JOCULUI DE ŞAH

EDITURA DE STAT
1949

www.sec.ro

www.stere.ro

PREFAȚĂ

Cartea de față reprezintă primul pas în vederea popularizării principiilor jocului de șah în masele largi ale începătorilor.

S'au mai făcut la noi manuale de șah, dintre care unele se bucurau chiar de mare popularitate; modul lor de prezentare nu corespunde însă integral scopului ce ni-l propunem: popularizarea șahului.

O înșiruire de variante sau chiar analizarea unor partide celebre nu-l stimulează pe șahistul începător și nici nu-l învață jocul. Astfel de manuale, puse la punct cu ultimele noutăți teoretice, pot cel mult să folosească într'o măsură oarecare jucătorilor mai avansați.

Începătorul trebue în primul rând inițiat în principiile jocului, în legile sale fundamentale. Și aceste inițieri trebuesc complectate cu unele noțiuni de deschidere și cu partide celebre, în care să se vadă modul de aplicare al acestor principii.

Această metodă a fost urmărită aici de autor, iar sarcina instructorilor și activiștilor de șah constă în a adânci noțiunile prezentate și în a le exemplifica sub forme mai variate și mai simple. Numai astfel vom reuși să predăm materia prezentată și să ridicăm nivelul tehnic al jucătorilor

noştri. Supremul examen al cunoaşterii legilor şahului rămâne tot jocul practic, care trebue să fie analizat şi supus unei severe critice şi autocritice pentru descoperirea abaterilor dela principiile şahului şi a modului cel mai adecvat de a le evita.

Zecile de mii de participanţi ai campionatului popular de şah sunt în mare măsură jucători necalificaţi care mai au foarte mult de învăţat. Ei ne-au dovedit dorinţa lor de a juca şah, iar sarcina noastră constă în a le da îndrumări tehnice şi a răspunde la întrebarea generală: „Cum să învăţăm jocul?".

Răspunsul la această întrebare poate veni dela planul nostru de muncă, în care tipărirea unor manuale de şah nu e o preocupare neglijabilă.

Noi credem că şahul, ca orice altă disciplină, nu se poate învăţa numai din cărţi. In cărţi găsim teoria jocului, adică generalizarea şi sistematizarea experienţei jucătorilor mai buni. Ea ne va servi ca îndreptar, ca îndrumare pentru jocul nostru şi nicidecum ca model de memorizat şi de urmat fără cârtire.

E o greşeală a multor jucători buni dela noi de a imita partidele unor celebrităţi, fără a le supune unei analize mai profunde şi fără a pătrunde în suficientă măsură planul de ansamblu urmărit de ele. Şi atunci, în loc de a utiliza timpul de gândire pentru a evalua poziţia şi a descoperi planul just de joc, se pierde şi timp şi energie în a se aduce aminte ce omitere a făcut cutare sau cutare maestru în această poziţie. Această atitudine este greşită. Exemplul maeştrilor trebue să ne ajute să înţelegem cum se aplică în fiecare caz principiile generale ale jocului pentru ca noi, coordonând şi generali-

zând experienţa lor, să putem face o operă creatoare, să găsim singuri continuările juste, să putem singuri să constatăm greşelile făcute de adversarii noştri şi să ştim să le speculăm.

Deci, prin jocul practic, prin studierea propriilor partide, vom învăţa să aplicăm cele citite în cărţi şi vom învăţa să lucrăm în şah.

Forma cea mai adecvată a sportului într'un regim socialist este sportul de masă. Transformând şahul într un joc de masă, vom ajuta în mare măsură la construirea bazelor socialismului în Republica noastră Populară.

Pentru a atinge acest scop, trebue să învăţăm să lucrăm în şah şi să învăţăm şi pe alţii. Şi acest lucru trebue să-l facem într'un tempo revoluţionar potrivit perioadei prin care trecem. Adoptând metodele cele mai juste în a învăţa şi a aplica învăţămintele pe teren, vom lucra în spirit cu adevărat progresist şi ne vom apropia mai repede de scop.

Exemplul măreţ al Marei Uniunii Sovietice trebue să ne fie mereu în faţa noastră.

Noi vedem ce poate şi ce realizează U. R. S. S. în toate domeniile. Noi vedem ce a făcut şi în şah. Vedem mereu talente noi, mereu alţi fii ai poporului ridicându-se până la culmile şahului, depăşind cu mult toate ţările din lume.

Numai însuşindu-ne metodele de lucru şi de creaţie ale şahiştilor sovietici, vom progresa într'adevăr în şah.

Sunt sigur că şahiştii noştri au înţeles pe deplin acest lucru şi că anul 1949 va marca o cotitură importantă în viaţa noastră şahistă. Prevăd o primenire totală a valorilor noastre şahiste, un asalt masiv al tineretului bazat pe metodele noi de lucru.

Apropiatele competiţii şi următoarele etape ale „Campionatului Popular de şah" ne vor convinge de acest lucru. Şi dacă prezenta carte îşi va îndeplini chiar într'o mică măsură menirea ei, mulţumirea noastră va fi că şi pe această cale am reuşit să fim utili maselor noastre şahiste; iar pentru a împlini eventualele omisiuni în acţiunea noastră de viitor pe această linie, este de datoria cititorilor să ne comunice observaţiile şi sugestiile lor.

Bucureşti, Ianuarie 1949.

Ing. A. Grünblatt
secretar federal de şah

www.store

INTRODUCERE

Ştim că, atunci când rezolvăm pe o cale simplă o problemă complexă de cifre nenumărate şi când reuşim să extragem simplificări şi clarificări, simţim adevărate plăceri estetice.

Explicaţia se datorează faptului că totul este subordonat unor legi simple. Orice lucru care pare dezorganizat, dezordonat, poate fi transformat în ceva simplu şi care se prezintă frumos.

Şi în această lege generală se găseşte explicaţia marilor plăceri oferite de jocul de şah.

Cu cât cunoaştem mai bine jocul, cu cât ştim să-l dominăm mai bine, cu atât mai mult ne putem bucura de senzaţii mai variate.

Farmecul special al acestui joc este de căutat în armonia lui internă, în surprinzătoarele lui posibilităţi de combinaţii.

Ca să putem aprecia mai bine jocul adevărat, trebue să ne asimilăm o teorie raţională, una mai metodică, decât cele mai multe ce ni s'au oferit până acum.

Am încercat să rezolv această problemă astfel, ca şi acei care cunosc destul de bine jocul să se mai poată perfecţiona.

Nu fac, în această lucrare, apel la eforturi prea grele de memorizare, nu mai încerc să înşir acele nenumărate variante, care se găsesc peste tot.

Voi expune numai principii generale şi voi da posibilitate chiar celor mai puţin experimentaţi să poată conduce mult mai bine partidele lor.

Cine a studiat pe Dufresne şi pe Bilguer, ştie câtă muncă exagerată a depus, ca să poată ajunge în stare de a pricepe ceva din jocul adevăraţilor maeştri.

In acest volum voi încerca să formez cât mai mulţi jucători, fără ca cititorii să fie nevoiţi a face eforturi prea mari; în niciun caz similar cu efortul depus de jucătorii noştri mai vechi, adică al acelora care au avut de luptat mult pentru a ajunge în stare de a putea cugeta, de a reuşi să descopere unele din adevăratele concepţii strategice şi tactice ale jocului de şah.

Am căutat să explic adevăratele leitmotive întrebuinţate de jucătorii buni şi care indică mutările ce trebuesc făcute în anumite poziţii; principii care fac să se înţeleagă când, de exemplu, a sosit momentul de a porni la un atac frumos, sau când este de preferat o continuare mai simplă.

Trebue să învăţăm a şti cum trebue să apreciem jocul şi ce se petrece în culisele gândirii unor adevăraţi jucători.

Imensitatea posibilităţilor face ca fiecare poziţie să fie considerată ca o nouă problemă de rezolvat. Iar problemele pretind ca oricând să se caute a se găsi singurele mutări tari existente.

Astfel înţelegem că nu mai trebue să jucăm după şablon. Jocul de şah nu se conduce ca luptele militare. La jocul nostru nu se dă niciun repaus trupelor. La şah se luptă dela început până la sfârşit, în tot timpul partidei.

Vom respecta cu sfinţenie principiul fundamental: „căutare, găsire şi realizare".

Prea mult se vorbeşte de asemănarea dintre metodele tactice şi strategice ale jocului de şah

cu acele ale războaielor. Deosebirile sunt însă mari, războiul făcându-se pe terenuri foarte variate, adesea necunoscute la început.

Mijloacele de luptă, de aprovizionare, sunt în funcție de desvoltările tehnicei, iar numărul trupelor poate varia. Luptele militare nu pot fi concepute pe baze bine determinate: nu se poate conta pe teorii absolute. Metodele strategice și tactice sunt prea variate.

La șah, însă se luptă pe un câmp destul de vast, dar bine determinat; toate forțele sunt cunoscute. Există chiar o egalitate perfectă între adversari.

Cu toate că luptele șahului sunt complicate, ele sunt date de trupe egale. Un singur factor decide: superioritatea intelectuală a modului de conducere a jocului.

Dacă jocul nu ar fi fost atât de complicat, am fi posedat de mult reguli și legi absolute și am fi dispus până acum de toate metodele strategice și tactice.

Deocamdată însă aceste legi mai sunt în evoluare; ele se mai pot perfecționa.

M'am limitat, în această lucrare, numai la metodele cunoscute și la aplicarea lor la mai multe partide celebre.

Vom găsi, aici, planuri bine determinate; de exemplu: principiul formării rapide a centrului, altul relativ la păstrarea centrului un timp cât mai îndelungat și la lupta de distrugere a centrului inamic, etc.

Am arătat cum trebue așezate trupele în legătură cu formarea menționată a centrului. Vom vedea cum se pot crea posibilitățile de a se veni în ajutorul susținerii unui centru format; vom discuta și despre operațiile de flanc.

Totul va fi bazat pe anumite operaţii pregătitoare făcute la timp. Voi accentua asupra importantului principiu, că nu este permis a se porni la acţiuni înainte de a fi bine desvoltaţi.

Se începe cu tratarea deschiderilor, spre a se trece la jocurile de mijloc, ca la sfârşitul volumului să se discute mai multe partide model.

Incerc astfel să vin în ajutorul acelora care cunosc mai bine jocul, cât şi al acelora care sunt încă la început.

Incercarea nu este uşoară, dar voi fi mulţumit, dacă voi fi reuşit totuşi să contribui la desvoltarea gustului pentru un joc atât de superior şi, în parte, la perfecţionarea cunoştinţelor.

Doresc ca lucrarea să ajungă şi în mâna altor teoreticieni, care să încerce a-i da o desvoltare mai mare. Vom reuşi astfel să evităm publicarea viitoare a acelor tratate care se mulţumesc să predea şahul numai prin metoda înşiruirii de variante jucate.

Jocul de şah trebue predat mai mult prin încercări de stimulare a cugetării şi nu prin memorizări exagerate.

Pentru a putea reuşi în încercarea aceasta, am făcut apel la unele din lucrările existente, scrise în vederea realizării aceluiaş deziderat. Citez următoarele : Schachstrategie *de* Ed. Lasker ; Teoria jocului *de* Kotrc ; *teoriile mai moderne ale maestrului* Nimzowitsch, *etc.*

Am extras din ele multe pasagii importante, am compilat, am adăugat multe idei şi sper să fi realizat o carte dorită de mulţi.

Bucureşti, Ianuarie 1949.

Ing. L. LOEWENTON

CAP. I

DESPRE DESCHIDERI

1. GENERALITĂŢI

Orice luptă începe prin mobilizarea maximă şi rapidă a forţelor disponibile. Şi la jocul de şah începerea jocului se face la fel. Se deschid porţile cu scopul de a se uşura ieşirea figurilor.

Singurele figuri care pot interveni imediat în joc sunt Caii. Ca să putem desvolta pe celelalte, avem nevoie de mutări pregătitoare : vom muta unii din pioni. Cele mai indicate mutări de pioni sunt acelea care permit un maximum de desvoltare într'un timp cât mai scurt.

Putem formula ca *prim principiu* fundamental: deschiderea este cu atât mai corectă cu cât permite desvoltarea unei forţe mai mari; aceasta în timpul cel mai scurt posibil.

Acela care termină mai curând desvoltarea figurilor, adică acela care reuşeşte să-şi plaseze cât mai repede figurile din poziţiile iniţiale nefavorabile, pe câmpuri de unde se domină asupra unui număr maxim de alte câmpuri, acela dispune de şanse mai mari de a acumula forţe superioare în orice parte a tablei, deci în orice loc se va simţi nevoia.

Din cele expuse, se deduce că Albul, prin proprietatea de a începe partida, dispune de dreptul de a juca atacând, Negrul fiind deocamdată condamnat a se menţine în defensivă.

Să ştim însă dela început că acest avantaj aparent nu este decisiv. Incepătorii să nu mai creadă că în această stare de fapt ar fi de căutat motivul pierderii partidelor.

Nu se dispune de o selecţie mare în alegerea primelor mutări de pioni; este vorba numai de acelea care pot contribui la o desvoltare rapidă a figurilor.

Vom considera cunoscutele mutări: 1. *e2-e4* şi 1. *d2-d4*, respectiv răspunsurile: 1.... *e7-e5* şi 1.... *d7-d5*, prin care se deschid diagonalele Damelor şi ale Nebunilor. Celelalte mutări de pioni permit desvoltări numai la câte o singură figură.

Ca să reuşim să desvoltăm toate figurile, ne trebue cel puţin *două sau trei mutări de pioni.*

Al doilea principiu ne învaţă **întrebuinţarea numai acelor mutări de pioni, care sunt necesare desvoltării tuturor figurilor.**

Orice altă mutare de pion este de considerat ca o pierdere de timp. In general se pierde *un tempo* cu orice mutare, care nu contribue direct la acţiunea de obţinere a unei poziţii căutate.

Se mai pierd timpi şi prin mutări repetate, executate de una şi aceeaşi figură, aceasta mai ales atunci când se urmăreşte atingerea unui câmp care poate fi dobândit prin mai puţine mutări.

Cazurile acestea contrazic primul principiu, aceasta cu referire la noţiunea valorii timpului celui mai scurt.

Mai avem de observat următoarele:

Dacă de exemplu am duce un Cal la *h3*, el ar acoperi de acolo numai două câmpuri spre inamic (*f4* şi *g5*), pe când dela *e5* ar putea acoperi patru câmpuri: *c6*, *d7*, *f7* şi *g6*.

Din câmpurile centrale dominăm mult mai bine, decât din cele laterale. Un Nebun, plasat la *h3*, domină cinci câmpuri spre adversar, iar din câmpul central *e4* chiar şapte.

Conchid că *„forţa de acţiune creşte cu cât figura se apropie mai mult de centru"*.

Al treilea principiu: în faza deschiderilor, câmpurile centrale sunt cele mai valoroase; posesiunea lor măreşte valoarea de luptă a figurilor.

Începătorul înţelege acum că lupta dată pentru posedarea centrului înseamnă tendinţa de a dobândi câmpuri mai favorabile pentru activitatea viitoare a figurilor.

Numai deschiderile care tind la ocuparea *câmpurilor centrale : e4, d4*, respectiv *e5* şi *d5*, fie cu pioni, fie cu figuri, pot fi considerate ca bune. Respectând primele principii, nu vom neglija următoarele considerente tactice :

a) evitarea mutărilor care plasează figurile în poziţii prin care ele se încurcă reciproc în acţiunile viitoare ;

b) plasarea figurilor astfel, încât ele să nu poată fi uşor izgonite de pe câmpurile lor ; şi

c) căutarea a cât mai multe mutări, care contribue la împiedecarea unei desvoltări rapide a forţelor adversarului.

Putem acum să analizăm *un exemplu* de desvoltare greşită :

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*d2—d4*	*e5×d4*
3.	*Dd1×d4*	*Cb8—c6*
4.	*Dd4—e3*	*Cg8—f6*
5.	*h2—h3* ?	

Nediscutând încă valoarea primelor patru mu-

tări, constatăm că ultima reprezintă o primă greşeală, de fapt o pierdere de timp.

Cazurile acestea se ivesc în 90% din jocurile începătorilor. Probabil că Albul socoteşte să împiedice continuarea *Cf6-g4*, ceeace, de fapt, în situaţia noastră, nu este nici necesar, pentrucă figura aceasta nu se poate menţine la *g4*.

De altfel mutarea putea fi împiedicată şi prin *Nf1-e2*, care ar fi desvoltat o figură. Continuăm deschiderea

5. ... *Nf8—e7*
6. *c2—a3?*

A doua pierdere de tempo; deci o greşeală capitală.

6. ... *0—0*
7. *Nf1—c4*

In fine o mutare de desvoltare. Dar cam târziu:

7. ... *Tf8—e8*
8. *De3—b3?*

O repetare de mutare cu aceeaşi figură, provocată de un atac aparent asupra punctului *f7*. Astfel de combinaţii, executate în poziţii nedesvoltate, nu pot fi decât greşite. Dece? O întrebare delicată pentru începători. Principiile indicate au recomandat o desvoltare de figuri, înainte de a se încerca soluţionarea unor variante încurcate. De altfel jucătorii neexperimentaţi nici nu sunt în stare să se descurce în jocurile pline de variaţii.

Ştim că cel mai greu este de a încerca să învăţăm pe începători cum să se debaraseze de obiceiul de a ataca în poziţii încă insuficient desvol-

tate, dar sperăm că în acest volum vom reuşi. Jocul continuă cu o mutare neaşteptată pentru primul jucător :

8. ... *d7—d5*

Urmează ca şi forţat :

9. *Nc4×d5* *Cf6×d5*
10. *Db3×d5* *Dd8×d5*
11. *e4×d5* *Ne7—b4+*
12. *Re1—d1* *Te8—e1#*

Negrul a reuşit, prin mutări simple de desvoltare, să câştige repede şi destul de uşor această partidă.

Un alt exemplu de deschidere neraţională :

1. *e2—e4*

O mutare bună ! Albul plasează un pion în centru, deschizând una din cele două porţi principale. Se plănueşte, între altele, continuarea : *d2-d4*, cu intenţia de a mări posibilităţile de ocupare a câmpurilor centrale. Nu putem trece cu vederea faptul că diagonalele sunt deschise pentru figurile *Dd1* şi *Nf1*.

1. ... *a7—a6 ?*

O mutare greşită. Negrul neglijează jocul central şi nu face nimic pentru desvoltarea figurilor.

2. *d2—d4*

Se deschide a doua poartă, Albul făcând tot ce este necesar unei grabnice desvoltări a figurilor disponibile.

Dacă adversarul ar fi răspuns corect, Albul nu

ar fi reuşit să obţină posedarea completă a centrului ideal, adică dominarea tuturor câmpurilor centrale ale Negrului: *d5*, *e5*, *c5* şi *f5*, precum şi ocuparea definitivă a câmpurilor *e4* şi *d4*.

Înţelegem că Albul are dela început un avantaj spaţial, care de fapt nu reprezintă decât un mare avantaj de forţă.

Albul mai poate avansa destul de rapid, dispunând astfel şi de un avantaj de timp. El satisface deci cele *trei cerinţe ale jocului de deschidere* şi anume: „FORŢĂ, TIMP şi SPAŢIU".

Jocul continuă:

2. ... *e7—e6*

Se previne continuarea *Nf1-c4*, cu închiderea diagonalei *c4-f7*, dar cu închiderea concomitentă a diagonalei de desvoltare a propriului Nebun de la *f8*. Continuarea naturală a Albului este:

3. *Cg1—f3*

mutare care desvoltă o figură şi întăreşte acţiunea de dominare a câmpului central *e5*.

3. ... *Nf8—d6*

Cu toate că Negrul desvoltă acum o figură, mutarea nu este bună. Aceasta pentru că Nebunul poate fi uşor izgonit prin *e4-e5*. De altfel se mai împiedică şi mutarea pionului dela *d7*, ceeace amână scoaterea celuilalt Nebun dela *c8* în joc.

4. *Nf1—d3*

Bine! Nebunul nu ar avea acum la *c4* şanse de viitor, pionul *e6* stând în calea lui. Dar dela *d3* el domină pe diagonala *d3-h7*, cu un efect destul de important.

4. ... *Cg8—e7*
5. *0—0* *0—0*

Prima mutare mai rațională. Şi totuşi acum greşită. Aceasta din cauza posibilității executării unei manevre tactice, pe care o vom vedea:

6. *e4—e5*

Prin posedarea complectă a centrului, Albul poate trece la atac, împiedicând orice manevră de desvoltare a adversarului.

6. ... *Nd6—b4*
7. *Nd3×h7+!*

Vedem cum avantaje dobândite atât de uşor se pot transforma imediat într'un joc de combinație, aducător de victorie.

7. ... *Rg8×h7*
8. *Cf3—g5+* *Rh7—g8*
9. *Dd1—h5, cu mat imparabil.*

Dacă Negrul ar fi răspuns: 8. .....*Rh7-g6*, ar fi urmat 9. *Dd1-g4*, tot cu un mat imposibil de apărat.

Am văzut cum se pierde repede un joc, când nu se respectă principiile unei desvoltări economice şi ale jocului de centralizare.

Acum o mică complectare:

Când Albul a jucat Calul la *f3*, şi-a pus desigur întrebarea: Ce este mai bine de desvoltat, Calul sau Nebunul? Care Cal sau care Nebun? Figurile de pe flancul Damei sau de pe flancul Regelui?

Răspuns important:

Vom desvolta de preferinţă mai întâi Caii, pentrucă găsim cu uşurinţă câmpurile cele mai indicate: *c3* şi *f3*.

La Nebun, răspunsul este mai delicat. Nu putem preciza care câmp de desvoltare ar fi de preferat; de exemplu: *e3*, *f4* sau *g5*, respectiv *d3*, *c4* sau *b5*.

Deaceea preferăm să desvoltăm mai întâi Caii, aşteptând răspunsul advers, înainte de a alege câmpul de desvoltare pentru Nebun.

Dar care aripă să fie desvoltată mai înainte?

Vom avea pentru aceasta grijă, să ne gândim şi la siguranţa viitoare a Regelui: bine înţeles o siguranţă maximă.

In centru Regele împiedică desvoltarea rapidă a Turnului *h1*, care nu poate ieşi în joc decât pe la *e1* şi *d1*. De altfel rămânerea Regelui în poziţie centrală implică pericolul de a putea fi luat sub un foc încrucişat, deschis de figurile inamice. Aceasta se întâmplă imediat după deschiderea coloanelor centrale. Dar pentru siguranţa Regelui dispunem de cele două feluri de rocadă (rocada mică şi rocada mare). Experienţele trecutului au dovedit că prin efectuarea rocadei mici, prin aducerea Regelui la *g1*, se obţine poziţia care este cel mai greu de atacat. Deci efectuăm rocada mică şi pentru aceasta desvoltarea figurilor de pe flancul Regelui. Uşurăm astfel executarea rocadei mici. Bine înţeles că se ivesc şi cazuri excepţionale, când rocada mare este de preferat.

După primele noţiuni, expuse până acum, vom trece deocamdată la analizarea unei partide celebre, pentru a dovedi încăodată valoarea unei desvoltări rapide şi a tendinţei de a domina centrul tablei de joc.

Iată partida jucată de genialul *Morphy* la Paris contra Ducelui de *Braunschweig*:

Alb (Morphy)
Negru (Braunschweig)

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*d7—d6*

Pionul stă la *d6* în calea desvoltării Nebunului *f8*. Era deci mai bine să se joace *Cb8-c6*, cu care s'ar fi apărat pionul *e5*, s'ar fi desvoltat o figură și s'ar fi presat la *d4*.

3. d2—d4

Morphy atacă pentru a doua oară centrul advers dela *e5*. Apărarea *Cc6* nu mai este suficientă, pentrucă după schimbul dela *e5* și apoi al Damelor, Albul strică repede rocadele adverse. Regele negru împiedică astfel desvoltarea timpurie a Turnului dela *a8*, încât Albul câștigă mai mulți *tempi* de desvoltare, ceeace ajunge pentru câștig.

Cu *3. ... f7-f6* nu s'ar desvolta figuri; s'ar ocupa câmpul *f6*, cel mai indicat pentru viitoarea desvoltare a Calului dela *g8*.

Mutări de Damă ar provoca închideri de diagonale pentru celelalte figuri.

Unii jucători mai moderni răspund aci *3. ... Cb8-d7*, dar obțin jocuri defensive, destul de dificile, în general favorabile pentru Alb, din cauza închiderii îndelungate a Nebunului dela *c8*.

Abandonarea centrului cu răspunsul *3. ... e5×d4* ar constitui încă desavantajul cel mai acceptabil. Albul ar sta ceva mai bine, mulțumită faptului că ar ajunge cu un Cal în centru (la *d4*).

Analizând toate aceste posibilităţi, conducătorul Negrelor se decide să răspundă :

3. ... *Nc8—g4*

pentru a lega Calul dela *f3*. Dar şi acest răspuns este slab. Albul forţează acum schimbul Nebunului contra Calului său, făcând pe Negru să piardă un *tempo* important : schimbarea unei figuri, care execută două mutări contra uneia ce a executat numai o singură mutare. Aceasta în jocul de deschidere ! Consecinţele grave se vor evidenţia imediat.

Urmează mutările forţate :

4. *d4×e5* *Ng4×f3*
5. *Dd1×f3* *d6×e5*
6. *Nf1—c4*

Morphy se desvoltă în grabă, având acuma două figuri în joc.

6. ... *Cg8—f6*
7. *Df3—b3*

Ameninţare directă în două locuri : *f7* şi *b7*. Punctul cel mai vulnerabil *f7* nu poate fi apărat de Negru decât prin răspunsurile *De7* sau *Dd7*.

După *Dd7*, Albul câştigă prin *Dxb7* Turnul dela *a8*.

Deci Negrul se decide la :

7. ... *Dd8—e7*

ştiind că după *Dxb7*, poate continua prin *Db4+* cu schimbul forţat de Damă.

Răspunsul Negrului poate fi considerat ca forţat, cu toate neajunsurile ce decurg din închide-

rea diagonalei de desvoltare a Nebunului *f8* şi deci ale amânării executării rocadei celei mici.

Toate acestea ne arată consecinţele fatale ale pierderii de *tempo*.

Morphy continuă cu o mutare tare:

8. Cb1—c3 !!

el nefiind mulţumit cu câştigarea unui simplu pion. Prin mutarea sa evită schimbul menţionat, forţând pe adversar să piardă alt *tempo*, pentru a putea apăra pionul dela *b7*.

Urmează:

8. ... c7—c6
9. Nc1—g5

Altă desvoltare de figură, cu legarea Calului de la *f6*. Negrul trebue să desvolte acum Calul de pe flancul Damei, dar nu poate să-l ducă la *d7:* tot din cauza pierderii pionului dela *b7*.

Fiind oarecum încurcat, Negrul joacă:

9. ... b7—b5

sperând că şi Albul va fi forţat să piardă, prin retragerea Nebunului, un *tempo preţios*.

Dar, Negrul nefiind suficient desvoltat, Albul poate deja combina un *sacrificiu* corect de Cal la *b5:*

10. Cc3×b5!

In schimbul figurii, Morphy obţine doi pioni şi un atac foarte puternic.

10. ... c6×b5
11. Nc4×b5+ Cb8—d7

Singura apărare mai rațională.
Jocul continuă elegant și tare:

12. 0—0—0 Ta8—d8

Forțat. Turnul negru este singura figură care poate apăra la *d7*, Calul fiind legat. Dar vai, urmează un al doilea sacrificiu bine calculat.

13. Td1×d7 !!

Albul știe că după *Th1-d1*, punctul *d7* nu mai poate fi bine apărat.

13. ... Td8×d7
14. Th1—d1

Decisiv!

14. ... De7—e6

Negrul desleagă Calul dela *f6*. Albul ar putea câștiga acum pe o cale simplă, prin *Nxf6*, urmat de *Nxd7+*, dar preferă un joc de combinație, care va rămâne nemuritor:

15. Nb5×d7+ Cf6×d7

Iarăși forțat.

16. Db3—b8+ !!

Un sacrificiu de Damă, ca într'o problemă.

16. ... Cd7×b8
17. Td1×d8#.

Singurele două figuri albe rămase ajung să decidă partida.

Un exemplu strălucitor cum trebue jucat atunci când se obţin avantajii teritoriale în deschideri! Am dat o mică lecţie doveditoare, că unele piese foarte mobile pot dovedi superioritatea lor asupra unor forţe superioare, dar mai puţin mobile.

Putem acum recapitula principiile fundamentale:

I. *desvoltarea maximă de forţe,* şi
II. *întrebuinţarea timpului minim.*

Aceste principii se subdivid în câteva legi fundamentale şi anume,

referitor la *I. avem:*

1. lupta pentru dobândirea centrului, adică pentru obţinerea unor câmpuri favorabile în centrul tablei de joc;

2. activitatea figurilor pe coloane, linii şi diagonale. Vom tinde deci la ocuparea coloanelor deschise cu Turnurile şi a diagonalelor deschise cu Nebunii;

3. alegerea câmpurilor pentru figuri, ca ele să nu poată fi uşor izgonite;

4. preferinţa pentru desvoltarea figurilor de pe flancul Regelui, mai întâi desvoltarea Cailor, apoi a Nebunilor, dând preferinţă rocadei celei mici;

5. evitarea poziţiilor de desvoltare, care implică împiedicări reciproce în activitatea ulterioară a pieselor noastre; şi

6. pe cât va fi posibil, legarea figurilor adverse.

referitor la *II.* avem următoarele:

1. câştigarea de *timp* (tempo);

2. nerepetarea, pe cât este posibil, a două mutări cu aceleaşi figuri aceasta în deschideri; şi

3. evitarea mutărilor de prisos cu pionii.

Să memorăm bine *că două până la trei mutări de pioni sunt suficiente pentru obţinerea unei desvoltări complecte.*

După ce am învăţat principiile necesare unor desvoltări corecte, putem trece la o mică analiză de desvlotare raţională (după *H. Müller):*

1. *e2—e4* *e7—e5*

Mutări corecte cu stabilirea unei stări de echilibru central şi cu deschideri de diagonale pentru Dame şi Nebuni.

2. *Cg1—f3*

Albul, având de ales între mutările *Cf3, Cc3* şi *Nc4,* preferă pe prima, ştiind că atacă la *e5* şi că forţează pe adversar să se apere.

Negrul nu dispune decât de trei răspunsuri corecte, la altele Albul dispunând de prea multe posibilităţi favorabile lui.

Cu această ocazie o *regulă* de memorat:

„Căutaţi, în deschideri, *să impuneţi adversarului legea acţiunii* şi aceasta prin desvoltări cât mai active".

2. ... *Cb8—c6*

Cel mai corect răspuns: desvoltare unită cu apărare. Continuarea *2) ... d7-d6* este mai slabă, după cum s'a văzut în partida precedentă.

Considerentul că Nebunul *f8* nu va putea să se desvolte decât la *e7,* ne face să judecăm că continuarea nu poate fi considerată ca cea mai bună. Nu este oare mai bine să ne plasăm Nebunul la *c5,* de unde activează intens? Jucătorul de şah trebue să se gândească şi la mutările vii-

toare; nu este suficient a se face faţă numai la situaţiile momentane.

Nu este permis a se gândi cam astfel: „Joc 2... *d7-d6*, apăr la *e5* şi voi putea desvolta uşor Nebunul dela *c8*". Trebue să ne mai punem şi întrebarea: „Ce neajunsuri aduce mutarea mea?" Şi ne vom răspunde desigur: „Dar îmi condamn Nebunul dela *f8*. Voi pierde mai târziu timp să-l scot la *c5*".

Astfel se ajunge a se da preferinţă continuării din text: *Cb8-c6*.

Să continuăm deschiderea :

3. *Nf1—c4*

Continuarea *Nb5* ar da un joc ceva mai agresiv, dar din motive didactice, analizăm deocamdată mutarea din text. Cu Nebunul la *c4* se atacă câmpul slab *f7*. Avem acum o noţiune cu totul nouă. Nebunul atacă un pion, apărat numai de Rege. Dacă ar cădea acest pion, Regele ar fi nevoit să iasă afară în joc. Fenomenul acesta atrage după sine, în cele mai multe cazuri, consecinţe dezastruoase. Nimic nu mai exclude atacul rapid, concentrat, ajutat de sacrificii. O mare atenţie se impune la pionii *f2 (f7)*, înainte de rocadă şi la pionii *h2 (h7)*, după rocada mică.

Urmăm cu deschiderea :

3. ... *Nf8—c5*

Iarăşi o bună replică. Nebunul acesta ar putea fi izgonit dela *b4;* aceasta prin *c2-c3*, cu câştig de *tempo*. *La d6* ar bara mersul pionului *d7;* cu *Ne7* se joacă prea defensiv. Jocul continuă natural :

4. *d2—d3*

Deschiderea diagnoalei pentru *Nc1* şi o apărare preventivă a pionului central *e4*.

4.	...	*d7—d6*
5.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*

Desvoltări raţionale. Toate figurile sunt plasate în poziţii centrale.

6. Nc1—g5

O desvoltare activă. Albul ameninţă cu 7. *Cc3-d5*, urmat de *Cxf6+* şi cu ruperea flancului de pioni ai Regelui advers. Astfel de rupturi atrag după ele, slăbiri de poziţii, care permit o apropiere mai uşoară a figurilor de Regele advers.

Se ştie din practică, anume că slăbirea flancului Regelui este mai periculoasă după ce s'a făcut rocada, Regele ne mai putând fi salvat cu uşurinţă pe celălalt flanc. Deci, ce este acum de făcut?

Numai de acţionat imediat; aceasta în felul următor:

6. ... *h7—h6*

Mutarea din text pretinde o clarificare. Dacă Nebunul *g5* se retrage la *h4*, Negrul poate foarte bine să urmeze cu *g7-g5*, făcând ca Nebunul să ajungă la *g3*, unde nu este activ. Tactica aceasta este posibilă, pentrucă Albul nu poate acum să atace cu *f2-f4*. Ultima mutare este împiedicată şi foarte greu de realizat. Albul este forţat să răspundă:

7. Ng5×f6

ca după

7. ... *Dd8×f6*

să urmeze cu

8. *Cc3—d5* *Df6—d8*

Putem considera ca terminată faza de deschidere a jocului. Ca plan de viitor. Albul va căuta să joace rocada mică, pregătind prin *c2-c3* mutarea *d3-d4*, cu tendinţă de presiune în centru.

Negrul va avea grijă să-şi menţină pionul central dela *e5* şi cu aceasta să nu piardă starea de echilibru central.

O continuare bună ar putea fi următoarea:

9. *c2—c3* *Cc6—e7!*

Calul alb stă prea bine la *d5;* trebue schimbat sau izgonit. Aceasta prin viitoarea mutare *c7-c6*. Deci Albul preferă continuarea:

10. *Cd5—e3*

şi Negrul dobândeşte un mic succes. O consecinţă logică a unei bune desvoltări. Totuşi Albul domină dela *e3* în centru. Aceasta drept consolare pentru pierderea de *tempo*.

10. ... *Ce7—g6*

Calul este adus pe un câmp mai bun, de unde se consolidează pionul central dela *e5* şi se apără mai bine flancul Regelui.

11. *0—0* *0—0*
12. *d3—d4* *Nc5—b6*

O bună replică a Negrului. El dispune de un plan bine cugetat. Nu 12. ..... *e5xd4*, Albul de-

venind prin *c3xd4* stăpânul strategic al centrului. Cu retragerea la *b6* se păstrează echilibrul central, atât de necesar.

Jocul poate fi considerat ca egal. In capitolele care tratează jocul de mijloc, vom învăţa cum trebue continuată deschiderea.

Din cele expuse până acum, putem să ne asimilăm principalele noţiuni necesare cunoaşterii modului de conducere a mutărilor deschiderilor.

Inainte de a trece la capitolele dedicate studiului diferitelor sisteme de deschideri, mai trebue să ne însuşim unele cunoştinţe în legătură cu mutările pionilor.

* * *

Deschiderile se caracterizează prin configuraţiile speciale ale pionilor, acestea condiţionate de sistemul determinat de desvoltarea figurilor respective. Se subînţelege că poziţia pionilor trebue să aibă în primul rând în vedere desvoltarea cea mai favorabilă a figurilor.

Pionii fiind caracterizaţi de o oarecare inerţie — formaţia lor este de durată mai lungă — chestiunea se va studia avându-se în vedere diferenţa aceasta faţă de mobilitatea mai mare a figurilor.

Un pion odată jucat nu poate să se mai întoarcă înapoi. Trebue să fim foarte precauţi şi să *studiem bine poziţia* atunci când *intenţionăm* să *mutăm un pion.* La figuri problemele sunt mai uşoare, micile erori putând fi adesea îndreptate. Nu putem uita că un schelet format din pioni trebue să reziste adesea unor atacuri date în jocul de mijloc şi că deabia în jocul de finală pionii pot iarăşi muta.

Suntem forţaţi să ne facem din configuraţiile pionilor punctul de plecare, dela care se pot de-

duce legile generale ale strategiei deschiderilor.

Intotdeauna vom avea în vedere faptul că mişările de pioni servesc în deschideri numai pentru a uşura desvoltarea figurilor şi că ele trebue să fie astfel plasate, ca să permită şi desvoltarea ulterioară a Turnurilor.

Deci: se va avea în vedere atât câmpurile *d4* şi *e4*, respectiv *e5* şi *d5*, ca şi câmpurile *c4* şi *f4*, respectiv *c5* şi *f5*.

Câmpurile centrale vor fi astfel căutate, ca în jurul lor să poată activa figurile mai slabe, şi ca Turnurile să poată ajunge uşor pe coloanele deschise, ca *c*, *f*, respectiv *e* şi *d*.

Să nu uităm că în general două din punctele centrale devin neaccesibile; aceasta datorită faptului că adversarii vor înţelege să-şi menţină acolo propriii lor pioni.

Un plan bun pretinde să tindem la îndepărtarea unuia din pionii adverşi din centru; aceasta prin manevre făcute de pionii *c* şi *e*, atunci când adversarul posedă un pion central *d* şi prin picnii *d* sau *f*, când este vorba de pionul central dela *e*.

Mutările acestea au şi tendinţa de a deschide coloanele şi pentru Turnuri. Turnurile, aşezate în dosul pionilor avansaţi, obţin coloane deschise prin dispariţia pionilor respectivi, ele putând chiar să susţină pionii în avansările lor pe acele coloane.

Vom fi călăuziţi de ideea de a nu face mutări, fără a obţine oarecare avantaje şi nu vom ceda niciun pion central, fără a fi obţinut în schimb o compensaţie oarecare.

De exemplu: obţinerea în schimbul pionului central cedat a unei coloane deschise pentru atac sau înlocuirea pionului printr'o figură, plasată în

câmpul central. Să vedem un exemplu practic: După deschiderea 1. *d2-d4 d7-d5* 2. *c2-c4*, prin care Albul încearcă să îndepărteze pionul negru *d5*, spre a face câmpurile *e4* şi *c4* accesibile pentru propriile figuri, Negrul ar putea obţine în schimb un oarecare avantaj, dacă ar putea câştiga un pion advers.

Dar, după cum vom vedea mai târziu, Albul recâştigă uşor pionul dela *c*. Continuarea 2. ..... *e7-e6* pare deci mai logică. Dacă însă Negrul ar răspunde cu 2.....*Nc8-f5*, am avea următoarea cugetare:

„Schimb pionul central şi stau mai bine". Fals, pentrucă adversarul aduce Dama într'o poziţie dominantă, după ce schimbă întâi Calul dela *b1*. Cam astfel:

3.	*c4×d5*	*Nf5×b1*
4.	*Ta1×b1*	*Dd8×d5*

Dama neputând fi izgonită repede şi Albul pierzând un tempo pentru a apăra pionul atacat de la *a2*. Acest exemplu ne dovedeşte că posedarea centrului nu se rezumă numai la o îndepărtare a unui pion central şi o păstrare a unui pion propriu acolo. O deschidere de coloană, cu o tendinţă de centralizare înseamnă ceva cu mult mai important.

Aceste noţiuni introductive servesc la aprofundarea problemelor legate de noţiunea conducerii pionilor în deschideri.

Trebue să ştim, că pionii trebue consideraţi ca piese importante. Importanţa lor reiese din numărul lor mare şi din faptul că ei câştigă în putere odată cu înaintarea lor; pe lângă calitatea de a nu putea captura altfel, decât prin avansare,

mai au şi darul, în plus, că se pot transforma în figuri. Figurile în schimb au un mers invariabil, rămânând tot timpul neschimbate. Slăbiciunea pionilor constă numai în faptul că nu pot merge înapoi.

Această proprietate a pionilor face ca jocul de şah să fie superior oricărui alt joc existent.

Geniala concepţie a inventatorului reiese din constatarea că dacă pionii ar fi avut posibilitatea de a se retrage, atunci scheletele de pioni ar fi putut să se schimbe în orice moment.

Acum acestea se aseamănă cu tranşee săpate, care pot fi avansate prin noi săpături, executate destul de încet.

Dar am fost scutiţi de neplăcerea de a avea de a face cu un joc care ar fi semănat mai mult cu un joc de valuri neregulate.

Nu am mai fi dispus de posibilităţile de a întocmi planuri, bazate pe slăbiciunea pionilor, pe slăbiciuni ce nu se mai pot vindeca.

Jocurile, ne mai putând fi conduse după planuri logice de luptă, ar mai fi avut şi defectul de a fi fost jucate până la infinit.

Acum, în orice stadiu al partidelor, suntem nevoiţi să cugetăm bine, mai ales când este vorba de a muta un pion. Eroarea nu poate fi îndreptată, pionul ne mai putând merge înapoi. Jocul corect de pion este astfel foarte dificil, mai ales în faza deschiderilor. Cam la fel este situaţia la începutul jocului de mijloc, aceasta în special în deschiderile numite închise, adică când puţini pioni au fost jucaţi sau schimbaţi.

Când jocul devine mai deschis, când dispar de exemplu pionii mijlocii, jocul pionilor începe să devină mai secundar, figurile prin jocul lor combinativ devenind mult mai active. Pionii recâş-

tigă în importanţă în jocul de final, când pot deveni factori decisivi.

Incepătorii, din nefericire, dau prea mare atenţie jocului de figuri, pentrucă acestea permit *aşa zisele* „combinaţii". Pentru ei pionii nu prezintă niciun interes. Deabia, cu timpul, încep să înţeleagă cât de dureroase pot fi pierderile de pioni. Deaceea este necesar să explic toate momentele care pot surveni în manevrele făcute de aceste figuri.

In momentul începerii partidei, ne aflăm în faţa unor rânduri neîntrerupte de pioni. Aceste unităţi se numesc *lanţuri de pioni.*

Inelele lanţului nu sunt legate la început, pionii neapărându-se reciproc. Cei mai sensibili sunt desigur pionii *f2* şi *f7*, pentrucă sunt apăraţi numai de Regi. Şi atacurile asupra pionilor *c2* şi *c7* sunt oarecum periculoase, aceştia putând fi atacaţi de Caii adverşi, care mai ameninţă şi prin şahurile ce le pot da acolo.

Dar forţa defensivă a unor astfel de lanţuri este mare, pionii apărând câte două din câmpurile laterale care stau în faţa lor, oprind astfel apropierea figurilor duşmane. Această forţă defensivă a pionilor avută încă dela începutul deschiderii împiedică pe adversar de a-şi plasa prea avantajos figurile în centru. Pionii centrali, bine apăraţi, au darul de a domina tot centrul. Dacă de exemplu, am plasa doi pioni la *e4*, respetiv *d4* şi i-am proteja prin *Ne3* şi *Nd3*, am obţine o desvoltare ideală.

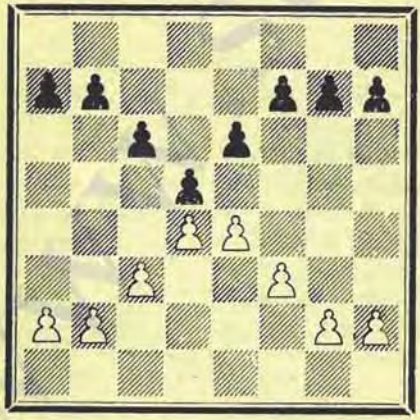
Astfel de pioni mai pot fi apăraţi şi de cei doi Cai; apoi şi de pionii vecini, prin *c2-c3* şi *f2-f3*. Negrul va căuta să împiedice o realizare a unei astfel de poziţii: el va căuta să împiedice plasarea celui de al doilea pion alb în centru. Este

de ştiut că plasarea primului pion nu poate fi împiedicată. A doua plasare este împiedicată prin plasarea unui pion negru în centru, sau prin încercarea de a sparge printr'un atac direct centrul format de Alb.

In aceste constatări găsim explicaţia luptelor grele ce se dau încă dela începutul partidelor. Lupta este deci dată pentru obţinerea unei preponderenţe centrale.

Să mai ştim că nu prea este de recomandat formarea unui lanţ prea lat de pioni centrali, acesta fiind mai greu de apărat.

Fronturile late pot fi uşor presate şi rupte, având ca rezultat : pioni izolaţi sau mult prea slabi. Cele mai recomandabile sunt formaţiunile în formă de pană, ca aceea din diagrama Nr. 1.



Nr. 1

Aci pionii centrali sunt apăraţi de alţi pioni, lăsându-se figurilor libertatea de a activa în ve-

derea altor scopuri şi nu numai pentru a susţine un astfel de lanţ de pioni.

Pionii *b2* şi *g2* reprezintă picioarele de bază, iar cei centrali vârful lanţului.

In jocurile practice, întâlnim arareori astfel de lanţuri, unul din pionii de susţinere rămânând pe loc sau fiind mutat la *f4*. In cazul nostru pionul *f2*.

Să nu uităm că un astfel de lanţ are o mare forţă de rezistenţă, putându-se apăra singur şi permiţând astfel figurilor să activeze în voie.

Cât timp pionii formează lanţuri complecte, pe toată lăţimea tablei, Turnurile nu pot pătrunde în câmpurile adverse. Numai Damele, Caii şi Nebunii pot activa mai intens. Deci astfel de poziţii nu pot permite decât jocuri închise. Din fericire astfel de continuităţi nu se pot menţine prea mult timp şi jocul de şah nu este condamnat a sta pe loc.

Intotdeauna se ivesc ocazii de a schimba astfel de figuraţii şi de a ne trezi în faţa unor lanţuri rupte, tăiate, posedând unele coloane verticale deschise. Şi astfel Turnurile pot intra în joc.

Să discutăm unele din cazurile care se prezintă mai des. Adesea deschiderea de coloană rezultă din schimburi de figuri, cu un număr de pioni rămas intact.

Astfel ca în exemplul din *diagrama Nr. 2.*

Poziţia se obţine prin *Deschiderea italiană*, în felul următor :

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Nf1—c4*	*Nf8—c5*
4.	*d2—d3*	*d7—d6*
5.	*Nc1—e3*	*Nc5×e3*
6.	*f2×e3*	

Albul a obținut un joc deschis, având același număr de pioni ca și Negrul. După ce va fi jucat 0—0, coloana „*f*" ar deveni favorabilă pentru Turnul dela *f1*. Deaceea nu putem considera ca bun schimbul dela *e3*. Mai indicat ar fi fost retragerea Nebunului la *b6*, așteptând ca Albul să schimbe și Negrul să-și deschidă coloana „*a*" pentru

Nr. 2

Turnul dela *a8*. In poziția din diagramă, Negrul ar mai putea continua cu *Cf6*, urmat de *0—0* și de *Ne6*, lăsând Albului posibilitatea de a decide dacă să schimbe Nebunul la *e6* sau dacă să-l retragă la *b3*.

Pionul alb dela *e3* mai are și calitatea de a ajuta la apărarea propriului centru *(d4* și *f4)*, căci în astfel de câmpuri se pot plasa favorabil Caii adverși.

Din cele văzute deducem că este bine de a se evita astfel de schimburi, ele procurând adversarului anumite avantaje poziționale.

O altă metodă de a deschide lanțurile de pioni

constă într'un schimb executat chiar de către pioni. Acesta este de fapt cazul cel mai frecvent. *Deschiderea Scandinavă* ne oferă un bun exemplu: după *1. e2-e4 d7-d5, 2. e4xd5 Dd8xd5* se deschid ambele coloane de pioni. Albul a fost împiedicat să-şi formeze un centru de pioni; dar dispune, în schimb, de posibilitatea ca prin *3. Cb1_c3* să dobândească un avans important în desvoltare, aceasta drept compensaţie pentru avantajul avut de a fi fost începătorul jocului. Cealaltă alternativă, ca după *1 .... d5*, să răspundă *cu 2. e4-e5*, păstrându-se o formaţie de joc închis, ar fi însemnat o abandonare a avantajului de *tempo* (două mutări jucate de acelaş pion).

In deschiderile: *1. c2-c4 şi f2-f4*, Negrul poate deschide imediat lanţul pionilor prin *1.....d7-d5*, respectiv *1..... e7-e5*, fără niciun desavantaj pentru Alb. Ar fi nefavorabil pentru Alb să încerce să meargă înainte cu pionii, căci s'ar ajunge cu ei în poziţii cam expuse.

In primul caz, luarea pionului face ca Negrul să piardă un *tempo*, Albul fiind lăsat şi cu doi pioni centrali. In cazul al doilea, pionul *e5* nu poate fi recucerit. Dar intenţia Negrului este de a sacrifica pionul, aceasta pentru grăbirea propriei desvoltări, în speranţa de a reuşi să slăbească flancul Regelui alb. Acest gen de deschideri vor fi discutate pe larg mai târziu.

Cunoaşterea jocurilor cu pionii mijlocii fixaţi constitue un punct de o importanţă foarte mare. Cazurile acestea destul de frecvente rezultă din jocurile normale ale deschiderilor cu pionii Regilor şi ai Damelor.

Obţinem poziţii în care pionii se împiedică reciproc în înaintări, paralizându-se temporar forţele lor de joc.

Rămâne în picioare cealaltă proprietate, acea defensivă. Aceasta mulţumită calităţii de a captura lateral. Pentru eliberarea lanţului format, se va tinde la îndepărtarea pionului central inamic.

Aceasta se face, fie prin cucerirea pionului de către figuri, păstrându-se intact propriul lanţ de pioni, fie printr'un schimb de pioni, cu care ocazie se deschid ambele lanţuri.

Atacul se dă prin utilizarea pionilor din faţa Nebunilor *(c şi f) cu* avansarea lor la *c4*, respectiv *f4*. Albul tinde să-şi elibereze pionii centrali căutând concomitent să-şi deschidă coloanele *c* sau *f*.

Jocurile acestea se numesc *gambituri*, ele fiind bazate pe ideea de a sacrifica pioni. In schimbul avantajelor dobândite de Alb, Negrul se alege deocamdată cu un mic plus material. In astfel de lupte, Albul va tinde să-şi dirijeze forţele cu multă dibăcie şi cu tărie, iar Negrul va trebui să se apere cu atenţie, profitând de posibilităţile de apărare oferite de dosul zidului format din pioni.

Vom avea de studiat şi astfel de deschideri.

Din cele expuse, deducem marea importanţă a pionilor în deschideri: *pionii determină* de fapt *caracterul jocului, care va urma.*

Există jocuri deschise şi jocuri închise. Dar şi jocurile deschise pot fi transformate adesea în jocuri închise după cum şi cele închise în jocuri deschise.

Pentru a înţelege şi mai bine jocurile de deschidere, ca şi cele de mijloc, mai trebue să învăţăm cum se pot recunoaşte anumite slăbiciuni de poziţii: trebue să ştim că anumite slăbiciuni pot fi cauzate prin schimburile ce se pot face în formaţiile lanţurilor de pioni.

Ştim că doi pioni proprii aflaţi pe aceeaşi coloană formează situaţia unor pioni dubli. In general *pionii dubli* pot fi consideraţi ca *slabi*. In special acei pioni dubii care nu pot fi lichidaţi.

Aceştia reprezntă o stare de slăbiciune cronică. In *diagrama nr. 3* avem un exemplu discutat de *EUWE:*

Nr. 3

Intr'o astfel de poziţie, Negrul va avea grijă să-şi păstreze figurile, cu care va putea ataca mai uşor pionul dela *c4*. De ex.: Dama sau Calul. Dintre Nebuni va fi de preferat acel dela *c8*, pionul dela *c3* fiind mai uşor de apărat. Cu Turnurile nu s'ar obţine lucru prea mare, finalul câştigându-se cam greu.

Să nu uităm că slăbiciunile poziţionale se răzbună în general în finaluri.

Vom aranja deci jocurile încă din deschidere în vederea obţinerii de avantaje pentru jocul de sfârşit.

In *diagrama nr. 4* se prezintă un caz de pion înaintat dincolo de mijlocul tablei *(d5)*.

Nr. 4

O astfel de poziţie oferă pentru ambii jucători probleme grele de rezolvat.

Prin mutarea *d4—d5* Albul a obţinut un oarecare avantaj de spaţiu. In schimb are desavantajul că necesită mai mult timp pentru a deschide o coloană pentru Turn.

Străpungerea naturală *c4—c5* trebue să fie bine pregătită. Din acest punct de vedere Negrul este în avantaj, el putând prin *f7—f5* deschide mai repede coloana *„f"*.

Dar o astfel de deschidere este recomandabilă numai după terminarea desvoltării, căci altfel Albul ar putea răspunde prin *f2—f4* cu mare avantaj.

Ar rezulta o luptă în centru, care ar avantaja numai pe Alb. In rezumat : Albul este mai bine pregătit pentru jocul de mijloc.

Să vedem acum cazul din *diagrama nr. 5*:

Nr. 5

Avem un pion alb dublu, dar normal. Un astfel de pion nu poate fi considerat drept o slăbiciune (doar numai în cazuri excepţionale). După *c4×d5*, Negrul ar putea să rămână cu o majoritate de pioni pe flancul Damei. Aceasta ar putea deveni periculoasă numai în jocul de mijloc. In final cu mult mai puţin. Vom trebui deci să apreciem bine momentul când va trebui să jucăm *c4×d5*.

Recomand începătorilor să evite la început orice dublare de pioni.

Mai aleg un ultim exemplu din cele nenumărate. A se vedea *diagrama nr. 6*.

Un pion dublu, rezultat dintr'un schimb efectuat într'o direcţie opusă centrului.

Desigur o slăbiciune de evitat. Albul nu poate valorifica cei trei pioni de pe flancul Damei. Ne-

grul va reuşi, în schimb, să câştige în final cu pionul în plus de pe flancul Regelui.

Nr. 6

Dealtfel acest fel de slăbiciuni sunt uşor de recunoscut.

După studierea cu multă atenţie a acestui prim capitol, cititorii vor putea să aprofundeze cu uşurinţă viitoarele capitole, destinate descrierii tuturor felurilor de deschideri, cu explicaţiile date, pentru a se învăţa sensurile lor tactice şi strategice.

2. DESCHIDERILE DESCHISE

Am văzut că după mutările 1. *e2—e4 e7—e5*, Albul tinde spre obţinerea unui schimb al pionului adversar central şi aceasta prin mutările *d2—d4* sau *f2—f4*. Negrul va combate aceste încercări sau va ceda punctul *e5* prin mutarea *e5Xd4* înlocuind pionul central cu una din figuri.

Să începem cu discutarea mutărilor 2. *d2—d4* şi 2. *f2—f4*, cu care Albul atacă imediat pionul *e5* cu unul din pionii proprii.

Prin 2. *f2—f4* se oferă acest pion gratuit. Se joacă un joc de *gambit*. Prin 2. *d2—d4* pionul se recâştigă imediat după *e5×d4*. Dar şi acest joc este un joc de gambit (Gambitul de mijloc), pentrucă se poate continua şi fără a se relua imediat pionul.

Intre aceste două continuări există o deosebire fundamentală: *Gambitul de mijloc* trebue să fie neapărat acceptat, iar cel al Regelui 2. *f2—f4* poate fi refuzat. Prin 2. *d4* se ameninţă capturarea pionului dela *e5*. Apărarea 2... *d6* nu este bună, pentrucă după 3. *d4×e5 d6×e5*, se pot schimba Damele, deranjându-se definitiv rocadele adversarului şi amânându-se astfel posibilităţile de desvoltare ale Turnurilor. Acestea sunt desavantaje definitive şi decisive. Nici răspunsul 2... *Cb8—c6* nu este mai bun, pentrucă după 3. *d4×e5 Cc6×e5* poate urma 4. *f2—f4*, cu izgonirea Calului şi cu o câştigare de timp.

Negrul nu obţine nicio compensaţie pentru renunţarea la poziţia centrală a pionului. Să deducem că în această deschidere pionul *e5* nu poate fi menţinut fără desavantaj şi să acceptăm ideea că trebue să răspundem forţat 2.... *e5×d4*. Dar unde este compensaţia?

Negrul va căuta să poată juca cât mai curând importanta mutare *d7—d5*, pentru a îndepărta şi pionul alb central dela *e4*. Dacă încercarea aceasta nu va fi posibilă, va lupta să întrebuinţeze coloana deschisă „*e*" pentru operaţiuni de atac; adică va căuta să desvolte Turnurile pe aceste coloane deschise. Vom reveni cu toate amănuntele necesare mai târziu.

In cazul *Gambitului Regelui* (2. *f2—f4*), Negrul nu este preocupat de ameninţarea de capturare a pionului dela *e5*. Mutarea 2. *f2—f4* nu ameninţă o luare directă prin 3. *e4×f5*. Aceasta din cauza posibilului răspuns 3... *Dd8—h4+* cu câştigarea pionului *e4*.

Negrul poate deci să se desvolte în linişte cu 2.... *Nf8—c5*. Dacă Albul ar apăra ameninţarea *Dh4+* prin 3. *Cg1—f3*, Negrul ar continua deschiderea cu 3... *d7—d6* şi ar sta minunat Nebunul dela *f8* fiind deja scos în luptă, pionul dela *d6* nu-i mai stă în calea de desvoltare.

Centrul negru fiind asigurat, jocul ar mai putea continua cam astfel : 4. *Nf1—c4*. Negrul netrebuind încă să se apere la *e5* prin *Cb8—c6*.

Aceasta pentrucă după : 5. *f4×e5 d6×e5* 6. *Cf3×e5* ar urma *Dd8—d4* cu un câştig de figură. In lupta prematură din deschidere, Negrul obţine avantaj, aceasta mulţumită faptului că este mai înaintat în desvoltare cu un *tempo* destul de important. De fapt are o figură mai mult în joc : aceasta pentru că Albul jucând *f2—f4* a intercalat o mutare de pion, care nu a contribuit cu nimic la desvoltarea de figuri.

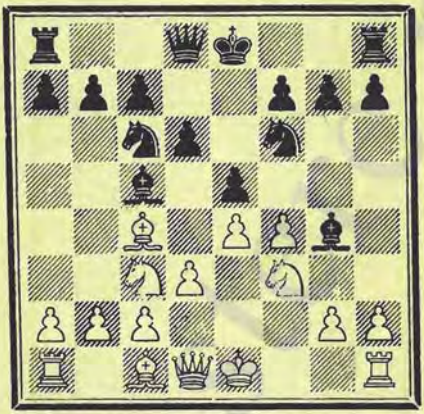
Jocul corect ar fi următorul :

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*f2—f4*	*Nf8—c5*
3.	*Cg1—f3*	*d7—d6*
4.	*Nf1—c4*	*Cg8—f6*
5.	*d2—d3!*	*Cb8—c6*
6.	*Cb1—c3*	*Nc8—g4*

(A se vedea diagrama Nr. 7)

Constatăm că *f2—f4* nu contribue cu eficacitate la desvoltarea Albului.

Aceasta pentrucă Negrul prin Nebunul dela *c5* împiedică pe Alb să facă *rocada*, care este atât de dorită şi care este în vederea susţinerii pionului *f4* cu Turnul care ar trebui adus la *f1*.



Nr. 7

In plus, pionul *f4* mai stă în calea Nebunului dela *c1*, care nu mai poate fi adus la *g5*. Pentru aceasta ar fi necesar să se joace *f4—f5 sau f4×e5*. Dar la *f4×e5*, cu continuarea *d6×e5*, s'ar deschide coloana „*d*" a Negrului. Cu mutarea *f4—f5* ar dispărea presiunea asupra centrului *e5*, Negrul având posibilitatea ca mai devreme sau mai târziu să joace *d6—d5* cu o străpungere importantă a centrului alb.

CONCLUZIE: Refuzarea Gambitului Regelui este mai favorabilă pentru Negru, el păstrându-şi pionul *e5*, ceeace îi permite un joc uşor pentru figuri.

Dacă Albul ar mai încerca să îndepărteze for-

ţat pe *e5* cu ajutorul mutării *d2-d4*, am putea avea aceste variante:

2.	*f2—f4*	*Nf8—c5*
3.	*Cg1—f3*	*d7—d6*
4.	*d2—d4*	*e5×d4*
5.	*Cf3×d4*	

sau

4.	*c2—c3*	*Cg8—f6*
5.	*d2—d4*	*e5×d4*
6.	*c3×d4*	*Nc5—b6*

In ambele variante, pionul alb dela *e4* devine un obiectiv de atac mult dorit de Negru, care prin continuarea *0-0*, urmată de *Tf8-e8*, ar obţine o presiune de durată.

Cu acceptarea gambitului, Negrul ar renunţa la această desvoltare rapidă, predând centrul, adversarului. De fapt Albul va intra cu *d2-d4* în posesiunea punctelor *e5* şi *c5*.

Negrul ar obţine în schimb un pion, pe care-l poate păstra mult timp: 2. *f2—f4 e5×f4* 3. *Cg1—f3 g7—g5*.

Această apărare este însă foarte dificilă, Albul obţinând un joc tare de figuri. Este nevoe a memora prea multe variante complicate.

Cred că aceasta este o exagerare absolut inutilă.

Şi este bine, chiar practic, de a considera acceptarea gambitului ca inferioră refuzării. Acest principiu este justificat şi din motive pedagogice. Afirmarea, că nimeni încă nu a dovedit că acceptarea gambitului aduce pierderea partidelor pentru Negru, nu poate să însemne un argument serios. Incepătorul să prefere jocurile clare, simple

şi să nu se aventureze în labirintul de jocuri încurcate. Aceasta numai pentru un simplu pion, plătit atât de scump!

Să urmărim un exemplu bun *(Gambitul Nordic)* care ne va face să înţelegem şi mai bine sensul celor expuse mai sus.

După mutările:

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*d2—d4*	*e5×d4*

Albul mai poate sacrifica încă un pion prin:

3.	*c2—c3*	*d4×c3*
4.	*Nf1—c4*	*c3×b2*
5.	*Nc1×b2*	

pentru a obţine un mare avantaj de desvoltare.

Este foarte posibil ca Negrul să se poată apăra contra celor două figuri periculoase, restituind la un moment oportun unul sau ambii pioni câştigaţi.

Dar dece atâta risc, dacă există posibilitatea de apărare prin simple mutări de desvoltare a figurilor?

De fapt există o astfel de posibilitate. Aceasta prin jucarea la timp a mutării *d7-d5*. Iată cum:

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*d2—d4*	*e5×d4*
3.	*c2—c3*	*d7—d5!*

După 4. *e4×d5 Dd8×d5*, poziţia Negrului este tot atât de desvoltată ca şi aceea a Albului. Aceasta cu atât mai mult cu cât Albul nu poate să continue cu 4. *e4—e5*, care ar permite Negrului să câştige prin *d4×c3* un pion, fără niciun fel de inconvenient de desvoltare.

In acest joc s'a văzut că mutarea *d7—d5* reprezintă o *forță de egalizare*. Dar aceasta se întâmplă aproape oricând, în deschiderile, în care Albul joacă de timpuriu *d2—d4*.

Această constatare capitală trebue observată și în alte feluri de deschideri. Exemplele următoare ne arată liniile de desvoltare a unor jocuri similare, care provin adesea prin intervertiri de mutări :

Gambitul de mijloc

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*d2—d4*	*e5×d4*
3.	*Dd1×d4*	*Cb8—c6*
4.	*Dd4—e3*	*Cg8—f6*
5.	*Cb1—c3*	*Nf8—e7*
6.	*Nc1—d2*	*d7—d5!*

Jocul Nebunului Regelui

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*d2—d4*	*e5×d4*
3.	*Nf1—c4*	*Cg8—f6*
4.	*e4—e5*	*d7—d5!*

Partida Scoțiană

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*d2—d4*	*e5×d4*
4.	*Cf3×d4*	*Cg8—f6*
5.	*Cb1—c3*	*Nf8—b4*
6.	*Cd4×c6*	*b7×c6*
7.	*Nf1—d3*	*d7—d5!*

Gambitul Scoțian

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*d2—d4*	*e5×d4*
4.	*Nf1—c4*	*Cg8—f6*
5.	*e4—e5*	*d7—d5!*
	sau:	
4.	*c2—c3*	*d7—d5!*

In niciun caz Negrul nu trebue să piardă ocazia de a juca mutarea eliberatoare *d7-d5*. Să memorizăm acest principiu fundamental că *în toate jocurile deschise, în care Albul nu reține pionul negru la d6 pentru a apăra punctul central dela e5, numai avansarea rapidă prin d5 poate să egalizeze jocurile.*

* * *

Vom trece acum la un studiu mai amănunţit al *Deschiderii Italiene (Giuoco piano).*

Desigur că vom întrebuinţa toate legile şi principiile expuse până acum.

Trebue totuşi să menţionez că mai există pentru Alb o deschidere foarte tare, în care Negrul are de luptat cu mari dificultăţi, pentru a putea să împiedice ca Albul să obţină avantajul unei poziţii mai bune în centru. Este vorba de deschiderea care începe cu mutările :

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Nf1—b5*	

(Deschiderea Spaniolă) şi care contează ca una din cele mai tari deschideri de atac poziţional.

Dar deocamdată să învăţăm a stimula o gândire independentă. Partida italiană permite să întrebuinţăm aproape toate metodele cunoscute, pentru modul de a conduce un joc bun, corect şi precis.

Aceasta desigur numai pentru jocurile deschise.

In această deschidere, avem adesea ocazii de a încerca chiar atacuri directe asupra flancului Regelui advers. Ştim că punctele cele mai slabe sunt la începutul partidei : *f2* şi *f7*.

Atacul dirijat asupra acestor puncte poate fi iniţiat de Nebunii Regelui dela *c4*, respectiv *c5*, de Damele plasate la *f3*, respectiv *f6*, sau la *h5*, respectiv *h4*, ca şi de Caii Regelui dela *e5*, *g5*, respectiv *e4* sau *g4*.

Aceste mutări oferă începătorilor variante care pot fi mai uşor înţelese. In variantele pe care le vom analiza, se va vedea cât mai bine cum pot

fi ilustrate principiile generale expuse până acum.

Dar vom mai învăța să cunoaștem multe finețuri, necesare unei bune aprecieri a metodelor tactice pe care le vom întâlni.

Și ceeace va interesa va fi expunerea unor jocuri care vor oferi plăcerile unor combinații sclipitoare, dintre care unele din partide celebre.

Partida Italiană începe cu mutările:

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Nf1—c4*	*Nf8—c5*

Jocul poate fi continuat prin 4. *d2-d3* sau 4. *Cb1-c3, sau* 4. *0-0*. Toate acestea corespund principiilor expuse, dar nu aduc Negrului nicio dificultate, el putând să se desvolte în voie cu 4.... *d6* sau 4... *Cf6*.

Altfel stau lucrurile, dacă se pregătește înaintarea 5. *d2—d4* prin

4. *c2—c3!*

cu intenția de a intra imediat în posesia centrului *e5*.

Imediat *d2-d4* nu se poate juca, pentrucă punctul *d4* este apărat de trei ori.

Cu 4.*c2-c3* se intră în variantele clasice, analizate încă de *LOLLI*, în anul *1763*.

Cum poate Negrul să răspundă la vădita intenție a Albului?

Avansarea 5. *d2-d4* nu poate fi împiedicată decât de 4.... *Dd8-f6*, care ar apăra câmpul *d4* pentru a patra oară. Sau se pot întrebuința și alte

metode? Vom dovedi, mai întâi, că 4... *Df6* nu reprezintă o apărare eficace. Aceasta este de altfel de presupus, dacă ne reamintim principiul, care ne învață că nu este bine să expunem o figură la o izgonire, cu pierdere de *tempo*. De fapt se dovedește că mutarea 5. *d2—d4* este numai aparent împiedicată. Să urmărim jocul :

4. *c2—c3* *Dd8—f6 ?*
5. *d2—d4 !*

Această mutare bună este posibilă din motivele tactice care se vor vedea. După :

5. ... *e5×d4*

urmează :

6. *e4—e5 !*

cu izgonirea Damei de pe diagonala de apărare a punctului *d4*.

Negrul nu poate lua *e5* cu *Cc6×e5*, pentrucă după 7. *Dd1—e2* ar pierde o figură. (Calul fiind legat la *e5* pe coloana deschisă).

Calul este atacat de două ori și nu mai poate pleca (a se vedea *diagrama nr. 8*).

Astfel de combinații simple de câștigare de figuri, bazate pe legări, se ivesc foarte des în deschiderile jucate slab.

După 6. *e4—e5* jocul ar trebui să urmeze cu *Df6—g6* și Albul își recâștigă pionul cu 7. *c3×d4* și obține un centru ideal.

Nr. 8

Dacă Negrul s'ar încăpăţâna în ideea de a câştiga totuşi un pion, ca de exemplu prin :

7. ... *Nc5—b4+*

ar urma :

8. *Cb1—c3* *Dg6×g2 ?*

cu continuarea :

9. *Th1—g1* *Dg2—h3*
10. *Nc4×f7+*

(Vezi diagrama Nr. 9)

Negrul nu poate lua Nebunul, din cauza lui *Cf3—g5+* şi *Cg5×h3* cu câştig de Damă.

Va fi deci nevoit să joace cu Regele şi Albul ar dispune de un joc cu mult superior.

Explicaţie :

1. Negrul a pierdut rocada, şi

2. Albul posedă pioni centrali cu un joc mult mai desvoltat.

Din acest mic studiu se învaţă că Negrul nu

poate împiedica prin 4. ..... *Df6, ca Albul să ocupe centrul cu d2—d4.*

Nr. 9

Trecem acum la renumita apărare clasică 4. ... *Dd8—e7*, făcută în vederea combinaţiei:

5.	*d2—d4*	*e5 × d4*
6.	*c3 × d4 ?*	*De7 × e4 + !*

cu câştigarea pionului central dela *e4*.

Dar cercetările moderne au dovedit că totuşi 5. *d2—d4* constitue continuarea cea mai tare. Se condiţionează numai, ca după *e5 × d4* Albul să joace înainte 6. *0—0*, ca să-şi asigure Regele şi să scoată Turnul în joc.

Pornim analiza dela *diagrama nr. 10.*

In această poziţie, Negrul nu poate să bată la *e4*, pentru a nu pierde Dama după *Tf1—e1.*

Negrul a reuşit să dejoace planul Albului de

a-și forma un centru puternic de pioni. Dar totuși se dovedește că poziția Negrului nu este de loc favorabilă.

Albul mai dispune de amenințarea de a cuceri centrul prin *c3×d4*.

Nr. 10

Negrul are de ales între a lua mai departe cu *d4×c3*, sau de a înapoia pionul cu *d4—d3*.

Ar mai putea să încerce și un joc de contraatac prin *Cc6—e5*.

Vom analiza pe rând toate aceste posibilități.

In primul caz, Negrul câștigă definitiv, un pion. Albul dispunând de un joc mult mai bun de atac (joc de gambit).

Să vedem cum poate Albul să-și valorifice, destul de ușor, avantajul:

6.	...	*d4×c3*
7.	*Cb1×c3*	

Urmează o luptă directă între figuri. Aceasta mulţumită faptului că sunt deschise coloanele „d" şi „c".

Atacul figurilor se face atât mulţumită libertăţii de teren, cât şi marelui avans de desvoltare.

Defensiva Negrului va fi îngrijită : se vor face încercări de a se forţa schimburi de figuri şi se va căuta să se ajungă cât mai repede la jocul de final.

Atacul, care se ameninţă cu *Cc3—d5*, nu poate fi împiedicat cu *Cg8—f6*, pentrucă după legarea Calului cu *Nc1—g5*, poziţia devine cam delicată.

Negrul este forţat să joace :

7. ... *d7—d6*

cu intenţia de a încerca desvoltarea Nebunului dela *c8*.

Dar Albul continuă cu tărie :

8. *Cc3—d5* *De7—d8*

sau *De7—d7* (a se vedea varianta I)

Şi acum este posibil un al doilea sacrificiu de pion :

9 *b2—b4 !*

Acest pion nu poate fi luat de Cal, pentrucă după schimb, Albul poate să câştige, prin şahul dat de Damă la *a4*, un Nebun.

Dacă s'ar juca retragerea Nebunului la *b6*, Albul ar întări şi mai mult poziţia prin : *10. Nc1—b2*, forţând apărarea *f7—f6*, spre a continua atacul cu *Cf3—h4*. Dacă însă Nebunul bate la *b4*, poate urma :

9. ... *Nc5×b4*
10. *Cd5×b4* *Cc6×b4*
11. *Dd1—b3 !*

Un dublu atac ! Se ameninţă direct Calul *b4* şi pionul *f7*, astfel că se poate recâştiga un pion sacrificat. Dar cu ce poziţie ideală !

Incercarea de contraatac cu 11... *d6—d5* nu se recomandă, pentrucă ar urma 12. *e4×d5* cu deschiderea coloanei „*e*" pentru Turnul alb şi a diagonalei pentru Nebunul dela *c1*. Rămâne singurul răspuns :

11. ... *Cb4—c6*

Urmează un joc foarte tare :

12. *Nc1—b2* *Cg8—f6*

La *12... Cce5?* avem : *13* *C×e5* *d×e5* *14.* *N×f7* *Rf8* *15.* *Tad1* *Nd7* *16.* *Ng8* şi câştigă uşor.

13. *Nc4×f7+ !* *Re8—f8*

Apărarea cea mai bună. La *13. Re7* urmează : *14. e5* *Ce8* *15.* *e×d+* *C×d6* *16.* *Tfe1+* *Rf8* *17.* *Tad1* cu câştig.

Am ajuns astfel la poziţia din *diagrama nr. 11* :

14. *e4—e5 !!*

Alt sacrificiu în interesul continuării atacului. Albul urmăreşte deschiderea diagonalei *a3—f8*.

Acest fel de sacrificii survin destul de des. Recomand aprofundarea acestui joc.

Numai prin cunoaşterea lui putem deveni adevăraţi jucători de şah.

Nr. 11

Prin aceste jocuri de sacrificii se pot obţine superiorităţi în desvoltarea figurilor şi se împiedică rocadele salvatoare.

In cazul nostru se reuşeşte a se ocupa şi cu Turnuri coloanele deschise. Negrul fiind foarte înapoiat în desvoltare, pierde această partidă.

In poziţia din diagramă, nu se poate lua cu Calul la *e5*, pentrucă după : 15. *Cf3×e5 d6×e5*, s'ar pierde Dama după 16. *Na3+*.

La răspunsul 15... *De7*, urmează 16. *Nc4* cu un joc câştigat, iar după 14. *d6×e5*, urmează: 16. *Na3+Cce7*, 17. *Tfe1 Nd7*, 18. *C×e5* etc.

Dacă se răspunde:

14. ... Cf6—g8 (sau *Cg4*)

urmează :

15.	*e5×d6*	*c7×d6*
16.	*Tf1—e1*	*Nc8—d7*

16... Cce7, 17. N×g8 T×g8, 18. Cg5 ± sau *17... C×g8, 18. Tad1* ±)

17.	*Nf7×g8*	*Th8×g8*
18.	*Cf3—e5 !!*	

Iată şi un sacrificiu de figură care asigură victoria.

Combinaţiile care vor urma sunt din cele mai subtile. Ele sunt dificile chiar pentru jucătorii mai tari. Şi constitue un joc pe cât de profund pe atât de interesant. Jocul acesta merită o atenţie specială, pentrucă ne arată ce frumuseţi surprinzătoare se pot ivi pe tabla acestui splendid joc.

Să analizăm puţin poziţia: Albul ameninţă cu mat la *f7*. La răspunsurile *Re8* sau *Re7* urmează imediat matul.

La răspunsurile *De7, Df6* sau *De8*, Negrul pierde Dama după *Df3+*. Idem şi după *Ne8*. Negrul nu are alt joc decât să ia Calul oferit ; aceasta fie prin 18. ... *d6×e5*, cu urmarea : 19. *Na3+Ce7*. 20. *T×e5* cu un câştig rapid, fie prin :

18.	...	*Cc6×e5 !*

Mutare relativ mai bună. Dar urmează o mare surpriză :

19. Te1×e5 !!

cu care Albul menţine presiunea.

Există acum ameninţarea tare : 20. *Df3+*. De *ex:* 20. ... *Df6?* 21. *Te8+* şi 22 *N×f6+*. *Turnul e5* nu poate fi luat din cauza continuării *Na3+*.

Negrul este prins într'o capcană, nedispunând decât de încercarea disperată :

19. ... Tg8—h8

cu pregătirea unui câmp de refugiu pentru Regele urmărit. Urmează sfârşitul :

20. Dd1—f3+ Rf8—g8
21. Df3—d5+ Rg8—f8
22. Dd5×d6+ Rf8—g8
23. Dd6—d5+ Rg8—f8
24. Nc1—a3+

şi matul este forţat.

* * *

Pentru complectarea analizei vom mai urmări şi varianta (I), după răspunsul Negrului : 8.... De7—d7.

Jocul decurge cam la fel ca în variantele analizate.

Avem aici numai jocurile cele mai indicate :

Varianta I

8. .... De7—d7
9. b2—b4 ! Cc6×b4 (a, b)
10. Cd5×b4 Nc5×b4
11. Cf3—g5 Cg8—h6
12. Nc1—b2 f7—f6 (c)
13. Nb2×f6 g7×f6
14. Dd1—h5+ Re8—d8
15. Cg5—e6+ Rd8—e7
16. Dh5×h6 Re7—e8
17. Dh6—h5+ Re8—e7
18. Ce6×c7 Dd7×c7
19. Dh5—f7+ şi câştigă.

(a)

9.	...	*Nc5×b4*
10.	*Nc1—b2*	*Re8—f8*

(10... f6 cu schimbul la *b4* și *g8*, urmat de *13 Db3* și joc câștigat)

11.	*Cd5×b4*	*Cc6×b4*
12.	*Cf3—g5*	*Cg8—h6*
13.	*Dd1—d4*	*f7—f6*
14.	*Cg5—e6+*	*Rf8—e8*
15.	*Dd4—d2*	*Dd7—e7*
16.	*Ce6×c7+*	*De7×c7*
17.	*De2×b4*	și câștigă.

(b)

9.	...	*Nc5—b6*
10.	*Nc1—b2*	*f7—f6*
11.	*Dd1—b3*	*Cg8—e7*

(11... Ch6 12. Nf6+ sau *11.... Rf6* cu o poziție cam încurcată)

12.	*Nb2×f6*	*Ce7×d5*
13.	*e4×d5*	*g7×f6*
14.	*Nc4—b5*	*a7—a6*
15.	*Nb5—a4*	*Nb6—a7*
16.	*Db3—c3*	*b7—b5*
17.	*d5×c6*	și câștigă.

(c)

12.	...	*Re8—f8*
13.	*Dd1—b3*	*Dd7—e7*

(13. ... Na5 14. Tad1±)

14.	*Cg5×f7*	*Ch6×f7*
15.	*Db3×b4*	*Cf7×e5*
16.	*f2—f4*	*Ce5×c4*
17.	*Db4×c4*	*De7—f7*
18.	*Dc4—c3*	cu joc mai bun.

Am dovedit că după 6. *0—0* continuarea Negrului *d4×c3* nu este corectă (pag. 53). Mai sunt de analizat şi variantele care rezultă după încercarea de contraatac prin 6. ... *Cc6×e5*.

Dacă Albul ar schimba acum Calul, Dama neagră ajunge la *e5* şi poate apăra pionul dela *d4*. Albul pierde astfel dominarea în centru.

Dar se dispune de o continuare favorabilă. Anume :

7.	*Cf3×e5*	*De7×e5*
8.	*f2—f4 !*	

Se ameninţă direct Dama neagră, aceasta fără a se teme de şahul dat prin descoperire. Negrul trebue să dea acest şah pentrucă după 8. ... *Dd6*, urmează 9. *e5* cu o presiune prea mare.

Jocul continuă astfel :

8.	...	*d4×c3+*
9.	*Rg1—h1 !*	

Acum s'a ivit o combinaţie ademenitoare pentru Negru; se pare că se pot obţine avantaje materiale destul de importante. Avem continuarea :

9.	...	*c3×b2*
10.	*f4×e5*	*b2×a1 D*

Recâştigând Dama, Negrul mai capturează un Turn. Dar combinaţia este greşită, pentrucă Albul poate prin câteva mutări foarte tari să obţină un avantaj decisiv. Urmează :

11. *Dd1—d5 !*

(Vezi diagrama Nr. 12)

Incercarea de apărare prin *Ch6* nu ajută de fel, pentrucă Nebunul capturează Calul, permițând o răzbire la *f7*. (Matul este ușor de găsit. Cum ?)

Nr. 12.

După

11. ... *Da1—d4*

urmează :

12. *Dd5×f7+* *Re8—d8*
13 *Nc1—g5+* *Cg8—e7*
14. *Df7—f8+* *Th8×f8*
15. *Tf1×f8+* și mat.

Cealaltă încercare permite următoarea continuare.

11. ... *Nc5—e7*
12. *Dd5×f7+* *Re8—d8*, și
13. *Df7×g7*

cu câştigarea Turnului dela *h8* şi a Calului dela *g8*.

Ar fi bine ca cititorii să încerce să descopere singuri şi manevrele de câştiguri după continuările :

13. ... d5; *13. ... d6* şi *13. ... c6.*

Jocul cel mai bun pentru Negru pare a fi :

8.	*f2—f4*	*d4×c3+*
9.	*Rg1—h1*	*De5—d4*

cu renunţarea la câştig de Turn.

Dar Albul continuă avantajos :

10. Dd1—b3 !

Ar mai putea urma : 10. ... *Ch6* 11. *C×c3 c6!* spre a împiedica *Cb5* sau *Cd5*. Nu 11. ... *Cg4?*, căci avem : 12. *Nf7+ R—13. h3* cu joc superior.

In ultima variantă, se pare că s'ar fi ajuns la un punct mort.

Albul este acum obligat să conceapă alt plan de luptă, Negrul indicând că intenţionează să-şi degajeze jocul. Analiza aceasta este dificilă şi se simte nevoia de a da oarecare indicaţii.

Albul ar putea încerca acum 12. *f4-f5*, cu intenţia de a bate la *h6*, spre a obţine legătura dintre Turnuri cu un câştig de tempo.

Dar ar mai putea încerca 12. *Tf1-d1* cu forţarea Damei adverse. Şi s'ar mai putea încerca 12. *Cc3-a4* cu scopul de a schimba Nebunul cel tare dela *c5*.

Negrul va căuta să joace *d7-d5*, spre a elibera complect jocul.

Indic numai o singură variantă:

12.	*Tf1—d1*	*Dd4—f6*
(12. . .	*Df2? 13. e5* cu joc bun)	
13.	*Cc3—a4*	*Df6—e7*
14.	*Ca4×c5*	*De7×c5*
15.	*Db3—c3*	*Re8—f8*
16.	*b2—b4*	*Dc5—e7*
17.	*Nc1—b2*	

cu un joc superior pentru Alb.

Din întreaga analiză precedentă, am dedus că încercările Negrului de a împiedica pe Alb să formeze centrul cu 5. *d2-a4* nu dau rezultate mulţumitoare. Atunci ce trebue Negrul să joace?

Răspunsul îl găsim în strategia modernă. Aceasta recomandă contraatacul 4. - - - - *Cg8-f6* asupra punctului *e4*. Ajungem astfel la variante şi jocuri, care se desvoltă după principiile generale discutate la începutul acestui capitol.

In modelele de partide dela sfârşitul lucrării vom vedea şi astfel de jocuri.

* * *

Putem trece acum la discutarea celei mai importante deschideri dintre jocurile numite deschise. Este vorba de menţionata Deschidere Spaniolă *(jocul lui Ruy Lopez)*.

Mutările introductive sunt:

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Nf1—b5*	

Prin această mutare a Nebunului se atacă in-

direct pionul central dela *e5*, aceasta prin ameninţarea de a schimba Calul dela *c6*.

De fapt, pionul *e5* poate fi câştigat, numai după o apărare prealabilă a propriului pion central dela *e4*, pentrucă după continuarea: 4. *Nb5×c6 d7×c6* 5. *Cf3×e5*, ar urma 5. ... *Dd8—d4* cu recâştigarea pionului pierdut temporar.

Din acestea se deduce că Negrul nu este încă forţat să joace o mutare de apărare a pionului *e5*.

Vom analiza apărările cele mai importante, ele fiind foarte instructive pentru cunoaşterea manevrelor tactice de centralizare.

Avem de deosebit două sisteme principale de apărare:

Primul sistem care tinde la păstrarea pionului central şi al doilea, care admite abandonarea punctului *e5*, având de scop de a-l schimba întru obţinerea altor avantaje de egalizare.

Albul are posibilitatea de a mai ataca încăodată punctul *e5*, aceasta prin mutarea viitoare *d2-d4*. Negrul nu mai dispune de altă apărare a acestui punct, decât în mutarea *d7-d6*. Pentru ca nu cumva să-şi împiedice o desvoltare normală a figurilor, Negru va trebui să încerce să păstreze pionul dela *e5*; aceasta prin evitarea schimbului de Cal dela *c6*.

Aceste considerente ne fac să deducem primul sistem de apărare principală, care începe cu continuarea: 3. ... *a7—a6*, care după 4. *Nb5—a4* face posibil, ca la un moment oportun să se joace *b7—b5*, spre a scăpa Calul *c6* de legarea supărătoare a Nebunului alb.

Dacă Albul se decide să schimbe imediat Calul prin 4. *Nb5×c6*, ar urma mutarea *d7×c6*, ca după 5. *d2—d4* (atacarea centrului), Negrul să

poată desfăşura un joc uşor de desvoltare a figurilor.

Practica maeştrilor a dovedit că jocul Negrului ar putea fi considerat chiar ca ceva mai bun; aceasta mulţumită rămânerii cu perechea de Nebuni.

Intr'o partidă model vom comenta cu mai multe amănunte această variantă. De fapt, în acest caz, jocul ar putea fi următorul:

4.	*Nb5×c6*	*d7×c6*
5.	*d2—d4*	*Nc8—g4*
6.	*d4×e5*	*Dd8×d1+*
7.	*Re1×d1*	*0—0—0+*
8.	*Rd1—e2*	*Td8—e8*

Negrul recâştigă pionul cu un atac destul de tare.

Dar să trecem la discutarea variantelor principale şi corecte, care decurg din continuarea:

3.	...	*a7—a6*
4.	*Nb5—a4*	

Desvoltarea raţională a Negrului este:

4. ... *Cg8—f6*

cu care se atacă pionul *e4*. La aceasta urmează mai bine:

5. *0—0*

Intenţionat Albul nu apără pionul *e4*. Luarea pionului de către Negru oferă posibilitatea unui atac pe coloana deschisă „*e*".

Negrul poate să asigure această coloană prin mutarea de apărare 5. ... *Nf8—e7*, atsfel ca Al-

bul să fie nevoit să apere acum pionul *e4*. Aceasta se face mai bine prin :

6. Tf1—e1

Albul ameninţă, cu aceasta, cucerirea directă a pionului *e5*, după *Na4×c6*, astfel că Negrul este nevoit să răspundă :

6.	...	*b7—b5*
7.	*Na4—b3*	*d7—d6*

Nr. 13

Nu se poate încă continua cu *8. d2—d4*, pentrucă după :

8.	...	*Cc6×d4*
9.	*Cf3×d4*	*e5×d4*
10.	*Dd1×d4 ?,*	

ar urma *c7—c5* cu câştigarea Nebunului.

Albul trebue deci să pregătească jocul prin :

8. c2—c3 !

Este de menționat aici că Albul poate să se desvolte și prin mutările: *Cb1-c3, d2-d3, Nc1-e3* sau *g5*; dar acestea nu prea sunt jucate pentrucă Negrul are ocazia să joace *Cc6- a5* și să schimbe Nebunul atât de valoros în această deschidere.

Prin 8. *c2-c3* se oferă Nebunului posibilitatea de retragere la *c2*. Să mai observăm că *c2-c3* nu împiedică ieșirea Calului dela *b1*, acesta putând foarte bine să iasă pe la *d2*, cu continuarea *f1* și apoi *e3* sau *g3*.

Care ar fi acum planul cel mai rațional pentru continuarea Negrului? Este foarte importantă regruparea poziției pionilor de pe flancul Damei. Aceasta se face în mod rațional cu mutările pionului dela *c7* la *c5*, cu care s'ar stabili legătura.

Poziția celor doi pioni dela *e5* și *c5* oferă Negrului un contrajoc contra centrului alb dela *d4*, care ar mai putea fi atacat în continuare și prin *Nc8—g4*.

Acestea fiind spuse, putem considera următoarele mutări, ca cele mai raționale pentru continuarea deschiderii:

8.	...	*Cc6—a5*
9.	*Nb3—c2*	*c7—c5*
10.	*d2—d4*	*Dd8—c7*

Pentru apărarea pionului de la *e5*.

Vom reveni la discutarea acestei poziții atât de abandonare benevolă a punctului central dela jocurile de mijloc.

* * *

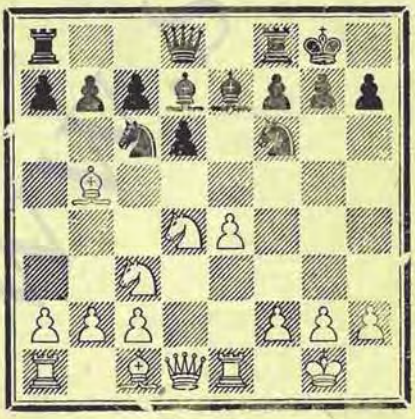
Altă apărare principală constă dintr'un sistem de abandonare benevolă a punctului central dela

e5. Una din încercările de a se găsi o compensație constă din pregătirea unui atac asupra pionului central alb dela *e4*, aceasta pe coloana deschisă „*e*", după dispariția pionului dela *e5*. Să vedem acum dacă se oferă o astfel de ocazie.

Să urmărim următoarele mutări, care par mai raționale:

3.	*Nf1—b5*	*d7—d6*
4.	*d2—d4*	*Nc8—d7*
5.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
6.	*0—0*	*Nf8—e7*
7.	*Tf1—e1*	*e5×d4*
8.	*Cf3×d4*	*0—0*

Schimbul *e5×d4* a devenit necesar, pentrucă după *Tf1—e1*, pionul *e4* este suficient apărat și se amenință prin *Nb5×c6* câștigarea pionului *e5*.



Nr. 14

Intenția Negrului de a presa la *e4* este greu de realizat, figurile lui fiind chiar comprimate

într'un spaţiu cam restrâns, unele împiedicându-se chiar în acţiunile lor. In special Nebunul dela *e7*, pentru a putea fi mai bine plasat, are nevoie de căi cam ocolite. De exemplu: *Tf8-e8, Ne7-f8, g7-g6* şi *Nf8-g7*.

In consecinţă se recomandă Albului să nu joace *Nc1-g5*, ca să nu ofere Negrului posibilitatea de a schimba Nebunul dela *e7*.

Intr'o partidă din 1914 *[Dr. Bernstein — Dr. E. Lasker]* s'a continuat greşit astfel:

9.	*Nb5×c6*	*b7×c6*
10.	*Nc1—g5*	*h7—h6*
11.	*Ng5—h4*	*C f6—h7*
12.	*Ng5×e7*	*Dd8×e7*

şi Negrul a obţinut un joc bun.

Deci mai bine veţi desvolta Nebunul *c1* la *b2*. Cu Albul veţi avea un joc uşor şi veţi dispune de un atac liber.

* * *

Partida Spaniolă capătă alt aspect, dacă Negrul alege ca sistem de apărare luarea imediată a pionului alb dela *e4*, oferind în schimb pionul dela *e5*. Am văzut mai înainte că Albul permite această luare, pentru a obţine un atac pe coloana deschisă „*e*".

Să urmărim acum, de aproape, cum se desvoltă un astfel de atac.

Avem de fapt două jocuri mai importante: unul, dacă se face intercalarea mutării *a7-a6* şi altul, dacă Negrul renunţă la izgonirea Nebunului alb dela *b5*. După:

3. *Nf1—b5* *Cg8—f6*
4. *0—0* *Cf6×e4*

Negrul ar putea să se desvolte fără dificultate, dacă Albul ar continua mai puţin energic cu :

5. *Tf1—e1*

căci ar urma :

5. ... *Ce4—d6*

cu mutările următoare : *Nf8—e7* şi *0—0* ; şi mutarea de eliberare *d7—d5* nu ar mai întârzia mult timp !

Albul are însă o continuare mai tare jucând :

5. *d2—d4 !*

In acest joc, Negrul nu reuşeşte, prin luarea dela *e4*, să obţină deschiderea coloanelor necesare.

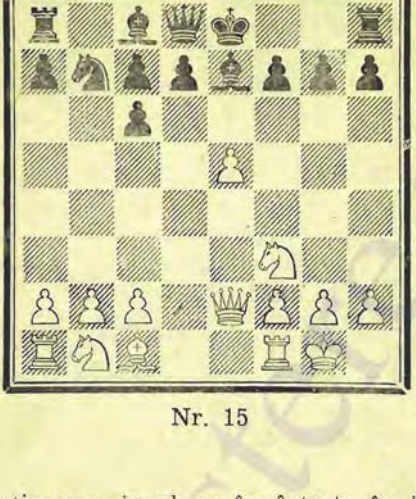
In mod forţat, Negrul trebue să permită Albului să-şi formeze prin *d4×e5* un centru foarte tare. Mutarea de eliberare este astfel amânată pentru mult timp ; este vorba tot de *d7—d5*.

Jocul ar decurge cam astfel :

5. *d2—d4* *Nf8—e7*
6. *Dd1—e2* *Ce4—d6*
7. *Nb5×c6* *b7×c6*

Negrul pregăteşte un câmp de refugiu pentru Cal.

8. *d4×e5* *Cd6—b7*



Nr. 15

In continuare, jocul se învârteşte în jurul încercării de a se ajunge la *d7—d5*, respectiv, ca Albul să împiedice realizarea ei.

De fapt, Negrul tot reuşeşte să-şi atingă această ţintă dar, după cum vom vedea, numai în schimbul unui desavantaj în formaţiunea lanţului de pioni. Se pune chiar întrebarea, dacă această variantă, numită *varianta Rio-de-Janeiro*, mai poate fi considerată între cele care pot fi jucate.

Iată desvoltarea aceasta :

9.	*Cb1—c3*	*0—0*
10.	*T f1—e1*	*Cb7—c5*

Calul tinde să ajungă la *e6*, ca să poată izgoni Calul alb dela *d4*, acela fiind cauza principală a împiedicării lui *d7-d5*. Aceasta din cauza ameninţării dela *c6*.

11.	*Cf3—d4*	*Cc5—e6*
12.	*Nc1—e3*	*Ce6×d4*
13.	*Ne3×d4*	*c6—c5!*
14.	*Nd4—e3*	*d7—d5*
15.	*e6×d6 e. p.*	*Ne7×d6*

Am ajuns la poziţia critică a acestei variante. Negrul a reuşit să se debaraseze de pionul central alb dela *e5* şi a obţinut chiar perechea de Nebuni. Dar aceştia nu sunt de lungă durată, Albul putând să schimbe Nebunul dela *d6*. Şi Negrul va rămânea cu un pion înapoiat, care va fi foarte greu de menţinut.

Practica a dovedit că cu toate că rămân Nebuni de culoare contrarie, jocul de final se câştigă aproape întotdeauna de Alb.

Mutările, care ar mai putea urma, ar fi următoarele :

16.	*Cc3—e4*	*Nc8—b7*
17.	*Ce4×d6*	

Nu *Ne3×d5*, pentrucă după *Nd6×e5 18. Ce4 ×d5 Nh7×g2*, ar urma *Dd8—g5*

17.	*...*	*c7×d6*
18.	*Ta1—d1*	

urmat de *c2—c4*, cu joc superior.

* * *

Mult mai favorabil se desvoltă jocul pentru Negru, dacă se face intercalarea mutărilor :

3.	*...*	*a7—a6*
4.	*Nb5—a4*	

Se creează importanta posibilitate de a se iz-

goni Nebunul prin b7-b5 și de a se reuși în a deslega Calul dela *c6*.

Jocul ar urma cam astfel :

4.	...	*Cg8—f6*
5.	*0—0*	*Cf6×e4*
6.	*d2—d4*	*b7—b5*
7.	*Nb4—a3*	*d7—d5*
8.	*e4×d5*	*Nc8—e6*

Nr. 16

Negrul a obținut un joc liber de figuri. Faptul acesta este chiar explicația că varianta aceasta este preferată celei anterioare. Singurul desavantaj de semnalat constă din ruptura existentă pe flancul pionilor Damei.

Dar până astăzi nu s'a adus încă dovada că Albul poate să tragă foloase decisive din aceasta. Albul trebue să aibă grijă ca Negrul să nu-i schimbe Nebunul dela *b3*, prin *Cc6—a5*.

Apoi va căuta să plaseze Turnul dela *f1* la *e1*, ca să urmeze cu *Cb1—d2*, spre a îndepărta Calul

negru dela *e4*, unde dispune de o poziţie dominantă.

Negrul nu va uita să-şi lege pionii prin *c7—c5*.

Şi de această poziţie ne vom mai ocupa la studiul jocului de mijloc.

* * *

Deschiderile schiţate până acum ne dau un tablou de posibilităţile unor desvoltări sănătoase, după mutările prime: 1. *e2-e4* *e7-e5*.

Scopul principal a fost cucerirea centrului tablei.

In uşurinţa cu care se poate ataca punctul *e5* prin *d2—d4*, se găseşte explicaţia faptului, că în multe variante, centrul poate fi descompus prin schimburi de pioni şi cu aceasta să se ajungă la deschiderea coloanelor „*e*" şi „*d*" pentru activitatea Turnurilor.

Pentru aceste motive, jocurile acestea se chiamă „*deschise*", contrariul altora, pe care le numim „*închise*".

Trecem, în capitolele următoare, la discutarea ultimelor.

3. DESCHIDERILE ÎNCHISE (ÎNCEPUTE CU : 1. e2-e4)

Există jocuri *închise*, în care începând cu prima mutare a Albului 1. *e2—e4*, Negrul se decide să renunţe încă dela început la o stăpânire a câmpului *e5* în centru, aceasta cu intenţia de a intra în stăpânirea celuilalt câmp central important de la *d5*. Se oferă astfel Albului posibilitatea de a

înainta prin *e4—e5*, spre a obţine o situaţie de pioni încrucişaţi între ei.

Cei mai mulţi teoreticieni sunt de părere că răspunsul 1. ... *d7—d5* nu este satisfăcător, pentrucă după continuarea : 2. *e4×d5 Dd8×d5*, cu toate că au dispărut de fapt pionii centrali, Albul poate cu : 3. *Cb1—c3* să câştige un tempo important de desvoltare. In plus Dama neagră nu găseşte un loc favorabil pentru retragere. Rămâne doar retragerea la *d8*, prin care se dăruieşte o mutare întreagă, cu care se şi recunoaşte că toată manevra tactică este greşită.

Deaceea vom considera numai mutările pregătitoare pentru înaintări ulterioare ale pionului *d7* la *d5*. Acestea sunt: 1. ... *e7-e6* şi 1. .. *c7-c6*.

Deschiderea, care începe cu mutările: 1. *e2-e4 e7-e6*, se numeşte *„Apărarea Franceză“*, iar cealaltă, care începe cu mutările 1. *e2-e4* c7-c6 se chiamă *„Apărarea Caro-Kann“*.

După răspunsurile mai logice: 2. *d2—d4 d7—d5*, se ajunge la poziţiile fundamentale, reprezentate în *diagramele nr. 17* şi *nr. 18*, pe care le vom discuta mai pe larg, ele oferindu-ne material suficient pentru studiul de posedare a centrului. Este foarte recomandabil ca jocurile acestea să fie bine aprofundate, ele fiind din acelea mai mult jucate.

(Vezi diagramele Nr. 17 şi Nr. 18 în pag. 76)

După aceste prime două mutări introductive, Albul se află în faţa importantei decizii de a alege între înaintarea 3. *e4—e5*, cu scopul de a evita deschiderea coloanelor *„d“* şi *„e“* şi de a forma poziţii tipic închise sau de a evita aceasta prin desvoltarea unor figuri, lăsând ca Negrul să

ia o decizie relativă la închiderea centrului sau la deschiderea lui prin mutarea 3. ... *d5×e4*.

Nr. 17

Nr. 18

Vom începe cu variantele care decurg din *ina-*

intarea 3. *e4—e5* şi vom considera deocamdată *numai Apărarea Franceză*. Variantele următoare sunt foarte interesante. Din aprofundarea Apărării Franceze vom dobândi suficiente cunoştinţe şi pentru înţelegerea apărării *Caro-Kann*, care va fi tratată la urmă.

Poziţia centrală rezultată după 3. *e4—e5*, este o reprezentare a unei disecţii după o diagonală a tablei de joc. Această siluetă, cam brută, permite să recunoaştem normele principale, după care se vor desvolta jocurile următoare.

Albul dispune de mai mult spaţiu pe flancul Regelui. In această parte va trebui să încerce valorificarea mobilităţii figurilor sale şi va pregăti în consecinţă atacul. Negrul are în schimb şanse mai mari pe flancul Damei.

In general, planurile strategice se vor baza pe utilizarea altor mutări de pioni, care să permită şi întrebuinţarea Turnurilor în luptă.

Contrar situaţiilor din partidele deschise, aci coloanele „*d*" şi „*e*" nu oferă şanse apreciabile pentru scoaterea Turnurilor.

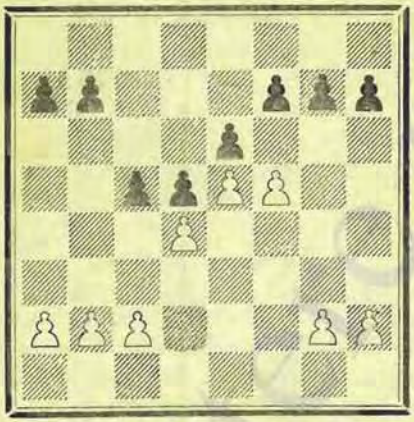
Dacă se analizează cu atenţie poziţiile, logica ne face să admitem că jocul cel mai indicat pentru Alb este de căutat pe coloana „*f*" şi pentru Negru pe coloana „*c*" Negrul se poate folosi adesea şi de coloana „*b*", în special când pionul c nu poate fi schimbat cu pionul alb dela *d4* şi când s'a intrat într'o variantă în care pionul *c* este avansat la *c4*.

Diagramele nr. 19 şi *20* ne arată scheletele de pioni, care ar trebui să fie obţinute.

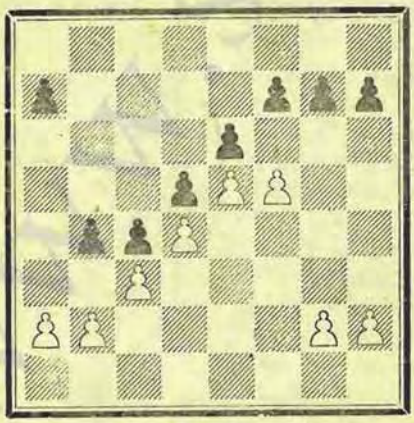
(A se vedea diagramele în pag. 78)

Desigur că avalanşa de pioni albi se prezintă mai periculoasă pentru Negru, decât aceea a

Negrului pentru Alb. Aceasta din cauza faptului



Nr. 19



Nr. 20

remarcabil că implică un atac direct asupra Regelui negru.

Din acest motiv, Negrul va trebui adesea să-şi amâne manevrele de pe flancul Damei, pentru a putea combate la timp înaintarea pionilor albi.

Astfel de combateri se pot realiza, fie prin mu-

Nr. 21

Nr. 22

tarea *f7—f6*, cu care se atacă direct centrul alb, fie prin simpla mutare de apărare *f7—f5*, cu care se astupă coloana „*f*" şi diagonala *b1—h7* a Nebunului alb *f1*.

In acest al doilea caz, Albul este forţat să mai încerce o manevră de străpungere a lanţului de pioni, prin continuarea *g2—g4*.

Manevrele menţionate duc, în mod logic, la poziţiile din *diagramele nr. 21 şi 22*. (Vezi pag. 79).

Să vedem acum, care ar putea fi jocurile de desvoltare ale figurilor în legătură cu aceste formaţiuni de schelete.

Dacă Albul joacă imediat, în a treia mutare: 3. *e4—e5*, el împiedică ieşirea Calului negru dela *g8* la *f6*. Calul va trebui să caute să ajungă la *d7*, de unde va reprezenta un sprijin serios pentru susţinerea avansării pionului *c7* la *c5*. Calul acesta mai are şi posibilitatea de desvoltare prin *h6* spre *f5*, de unde ar putea ataca pionul central dela *d4*.

Această metodă ar forţa pe Alb să aştepte cu avansarea *f2—f4*, pentru a nu întrerupe acţiunea Nebunului *c1* pe diagonala *c1—h6*.

Dar, în acest caz, pionul *e5* nu dispune de apărare suficientă, Negrul putând obţine prin contraatacul *f7—f6* chiar avantaje strategice.

Din aceste câteva raţionamente mai importante, se deduce că variantele principale pot avea următoarele desvoltări:

A.	3.	*e4—e5*	*c7—c5*
	4.	*c2—c3*	*Cb8—c6*
	5.	*f2—f4*	*c5×d4*
	6.	*c3×d4*	*Dd8—b6*
	7.	*Cg1—f3*	*Cg8—h6*

B.	*3. e4—e5*	*c7—c5*
	4. c2—c3	*Cb8—c6*
	5. Cg1—f3	*f7—f6*

In ambele cazuri, Negrul dobândeşte iniţiativa ; în primul caz (A), prin atacul direct dat asupra lui *d4* ; în al doilea caz (B), prin atacul asupra punctului central *e5*. Deducem că *înaintarea 3. e4—e5 este prematură.*

Să studiem cazul pregătirii acestei înaintări, print'o mutare intercalată de desvoltare, cum ar fi următoarea :

	3. Cb1—c3	*Cg8—f6*

Dacă Albul joacă acum : 4. *e4—e5*, el câştigă timpul necesar ca să-şi asigure mutarea viitoare *f2—f4*, Negrul fiind forţat să-şi retragă Calul de la *f6*.

Totuşi Albul nu va reuşi să-şi menţină pionul *d4*, pentrucă acum mutarea *c2—c3* nu mai este posibilă.

Astfel se ajunge la următoarea desvoltare :

	3. Cb1—c3	*Cg8—f6*
	4. e4—e5	*Cf6—d7*
	5. f2—f4	*c7—c5*
	6. d4×c5	*Cb8—c6*

Dacă Negrul ar fi răspuns imediat 6. ... *Nf8×c5*, atunci Albul ar fi putut dobândi repede o bună poziţie de atac direct, prin *Dg4* şi *Nd3*.

De aceea se joacă *Cb8—c6* (o mutare de aşteptare), care pune pe Alb în faţa problemei de a decide dacă trebue să taie calea Damei spre *g4*, sau dacă să joace imediat *Nf1—d3*, după care Ne-

grul ar putea să captureze pionul *c5* cu Calul dela *d7*, cu intenţia de a schimba Nebunul.

Iar la 7. *Dd1—g4* s'ar răspunde bine cu *f7—f5*. Avem acum ca joc mai întrebuinţat:

7.	*Cg1—f3*	*Nf8×c5*
8.	*Nf1—d3*	*f7—f5*

Nr. 23

Ultima mutare este necesară. Dacă s'ar fi încercat *8. ..... 0—0?*, ar fi urmat un frumos joc de combinaţie şi anume:

9.	*Nd3×h7+!*	*Rg8×h7*
10.	*Cf3—g5+*	*Rh7—g8*
11.	*Dd1—h5*	*Tf8—e8*
12.	*Dh5×f7+*	

urmat de *13. Dh5+*, *14 D×h7*, *15. Dh8+* şi *16. D×g7#*.

Este bine să memorăm acest fel de combinaţii, care se pot ivi adesea în Apărarea Franceză, dacă Negrul nu joacă atent.

Poziţia din diagramă este astfel cea mai indicată. Negrul obţine, de fapt, un joc mai avantajos, pentrucă Albul nu poate încă să joace *0-0*, Nebunul dela *c5* constituind un obstacol de durată.

Acestea sunt motivele care au forţat pe teoreticieni să renunţe la mutarea 4. *e4 -e5*.

Teoria pretinde o perfecţionare a variantei şi aceasta prin întrebuinţarea desvoltării unei figuri. Este vorba de mult jucata mutare :

4. *Nc1—g5*

Albul urmăreşte să schimbe acest Nebun, care în această variantă se dovedeşte inactiv, contra Nebunului negru dela *f8*, dovedit foarte tare.

Deschiderea clasică decurge în felul următor :

1.	*e2—e4*	*e7—e6*
2.	*d2—d4*	*d7—d5*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nc1—g5*	*Nf8—e7*
5.	*e4—e5*	*Cf6—d7*
6.	*Ng5×e7*	*Dd8×e7*

(Vezi diagrama Nr. 24)

Am ajuns la una din poziţiile cele mai importante ale deschiderii.

Albul are de ales continuări, bazate pe ideea de a şti să joace pionul *c2* la *c3*, pentru susţinerea pionului central *d4*, sau de a se mulţumi cu păstrarea numai a singurului pion central dela

e5, aceasta cu intenţia de a desvolta repede flancul Regelui.

Nr. 24

Se pot desvolta următoarele variante:

A.	7.	*Cc3—b5*	*Cd7—b6*
	8.	*c2—c3*	*a7—a6*
	9.	*Cb5—a3*	*c7—c5*
	10.	*f2—f4*	*Cb8—c6*
	11.	*Ca3—c2*	*0—0*
	12.	*Cg1—f3*	*Nc8—d7*
	13.	*Nf1—d3*	*f7—f6*

Se ameninţă *Nd3×h7+*

	14.	*0—0*	*Cb6—a4*
	15.	*Ta1—b1*	*b7—b5*, etc.
B.	6.	*f2—f4*	*0—0*
	7.	*Cg1—f3*	*c7—c5*
	8.	*Nf1—d3*	*f7—f5*
	9.	*0—0*	*Cb8—c6*, etc.

In ambele cazuri, Albul dispune de o desvolta comodă, Negrul neputând plasa bine Nebunul de la *c8*.

* * *

Ca să se evite aceste inconveniente, unii maeştri moderni s'au decis să continue jocul Negrului în felul următor :

1.	*e2—e4*	*e7—e6*
2.	*d2—d4*	*d7—d5*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nc1—g5*	*d5×e4*

Negrul renunţă la păstrarea centrului de pioni, dorind să elibereze diagonala *a8-h1*, cu plasarea Nebunului dela *c8* la *b7*.

Un exemplu de desvoltare mai naturală ar fi :

5.	*Cc3×e4*	*Cb8—d7*
6.	*Cg1—f3*	*Nf8—e7*
7.	*Ce4×f6+*	*Cd7×f6*
8.	*Nf1—d3*	*b7—b6*

cu urmarea *Nc8—b7*.

Vom discuta şi această variantă mai pe larg, cu ocazia comentariului dat unei partide model, la sfârşitul volumului.

* * *

Putem discuta acum şi *Apărarea Caro-Kann*, pornind cu poziţia din *diagrama Nr. 18*.

Şi în această deschidere dispunem de două sisteme de desvoltare fundamental deosebite.

Aceasta după cum Albul continuă prin 3. *e4—e5* sau prin 3. *Cb1—c3*. In al doilea caz se oferă Negrului posibilitatea de a schimba pionul dela *e4*. Se constată că faţă de Apărarea France-

ză, mutarea 3. *e4—e5* se prezintă cu totul altfel. In *Apărarea Caro-Kann*, Negrul are în această variantă, posibilitatea de a scoate fără dificultate Nebunul *c8* în joc, pionul *e6* ne mai stând în calea lui.

Ca desvoltare normală avem :

3.	*e4—e5*	*Nf8—c5*
4.	*Nf1—d3*	*Nf5×d3*

Nu 4. ... *Nf5—g6*, pentrucă Albul poate continua avantajos cu 5. *e5—e6*, împiedicând în viitor jocul pionului *e7* şi paralizând definitiv desvoltarea adversă. Se continuă cu :

5.	*Dd1×d3*	*e7—e6*
6.	*Cg1—e2* (sau *h3*)	

lăsând deschisă posibilitatea *f2-f4*, necesară susţinerii formaţiei centrale a pionilor.

Albul găseşte pe această cale o metodă simplă şi naturală de desvoltare, iar Negrul are prea multe dificultăţi în aşezarea favorabilă a figurilor de pe flancul Regelui.

Jocul continuă principial cam la fel ca în variantele Apărării Franceze, numai că Negrul nu prea poate să ajungă la mutarea *f7—f6*, ca să atace centrul advers. Aceasta din cauza lipsei Nebunului dela *c8*, adică a adevăratului susţinător al pionului dela *e6*.

In afară de această slăbiciune, Negrul mai are şi desavantajul de a fi în urmă cu o mutare faţă de Apărarea Franceză; aceasta pentrucă pionul *c7* execută două mutări spre a putea ajunge la *c5*.

Singura compensaţie constă în lipsa Nebunului alb dela *d3*. Practica ne dovedeşte că atacul Al-

bului reușește foarte des, chiar fără existența Nebunului dela *d3*.

Motivul acesta l-a forțat pe *Niemzowitch* să încerce o metodă de joc, care să tindă la o grabnică schimbare a Damelor. Cu strategia aceasta, el a sperat să slăbească vigoarea atacului, care amenință flancul Regelui.

Dar se mai urmărește și o încetinire a desfășurării acestui atac, cu câștigare de timp pentru pregătiri de operații pe flancul Damei.

Jocul lui ar decurge cam astfel :

6.	...	*Db8—b6*
7.	*0—0*	*Db6—a6 (sau b5)*

Dar după :

8.	*Ce2—f4*	*Da6×d3*
9.	*Cf4×d3*	

Albul are un avantaj de deschidere destul de mare, încât se pare îndoelnic ca Negrul să poată egaliza jocul.

Cu mutarea 6. *Cg1-h3* s'ar mai putea împiedica, cu anticipație, schimbul de Damă căutat de Negru, Albul putând foarte bine continua cu :

8. De3—g3

Din toate cele discutate, deducem că în deschiderea *Caro-Kann*, Albul reușește prin 3. *e4—e5* să obțină un joc mai bun.

Dar și în varianta mult încercată mai înainte :

3.	*Cb1—c3*	*d5×e4*
4.	*Cc3×e4*	*Cg8—f6*
5.	*Ce4×f6 +*	*e7×f6*
		(sau g7×f6)

tot jocul Albului este de preferat. Negrul pierde centrul pionilor, nereuşind să obţină compensaţii într'o poziţie mai bună de figuri.

4. DESCHIDERILE PIONULUI DAMEI

In afară de Apărarea Franceză şi de Apărarea Caro-Kann, toate celelalte deschideri, la care se răspunde neregulat la prima mutare a Albului (1. *e4*), nu ne forţează să căutăm cugetări speciale în legătură cu formaţiile scheletelor de pioni şi cu desvoltarea figurilor.

In toate aceste cazuri de deschideri neregulate, ne vom comporta după toate principiile generale, discutate până acum.

Repet că vom avea în vedere numai probleme strategice şi tactice, legate de următoarele noţiuni principale :

1. *cucerirea centrului şi păstrarea lui ;*
2. *desvoltarea rapidă a figurilor ;*
3. *evitarea pierderilor de timp ; şi*
4. *mutări cât mai bine cugetate, când este cazul de a se muta vreun pion.*

Cu aceasta termin studiul mutării 1. *e2—e4* şi trec la altă mutare tot atât de importantă :

1. *d2—d4*

După mutările introductive : 1. *d2—d4 d7—d5*, obţinem centre de pioni, care nu pot fi desfiinţate tot atât de rapid, ca în deschiderile începute cu 1. *e2—e4*.

In deschiderile pionului Damei, avansarea celui de al doilea pion central (e) nu poate fi realizată cu uşurinţă, pentrucă Albul, de exemplu, nu domină câmpul *e4*. Trebue mult timp, ca să se poa-

tă depăşi câmpul *e3*. In consecinţă, vom întâlni adesea în deschidere *mutarea e2—e3*.

Nici coloana „*e*" nu poate fi luată în consideraţie, în vederea deschiderii ei pentru acţiunile viitoare ale Turnului adus la *e1*. Suntem nevoiţi să tindem la deschidere de alte coloane.

Şi totuşi, în general, jocurile se vor prezenta mai închise, formându-se anumite schelete de pioni, în dosul cărora se vor face manevrele de desvoltare ale figurilor.

In aceste deschideri, ca şi în celelalte deschideri închise, avem concentrări lente de forţe. Pregătirile de exersare a presiunilor asupra coloanelor şi punctelor slabe, cu tendinţe de deschideri de anumite coloane, vor fi efectuate ceva mai tardiv.

Cam la fel ca în Apărarea Franceză, cugetarea logică ne face să recunoaştem că cea mai indicată coloană pentru operaţiuni de Turnuri este coloana „*c*". Aceasta cu atât mai mult cu cât avansarea pionilor c este îndreptată contra centrului advers.

Deducem că desvoltarea Cailor de pe flancul Damei la *c3*, respectiv *c6*, nu are sens a se face, înainte de a se fi jucat pionii respectivi.

Desigur că Turnurile mai pot fi desvoltate şi pe coloanele „*f*", „*g*" şi „*h*". Astfel de desvoltări oferă adesea ocazii de a se deslănţui atacuri date prin avalanşe de pioni.

Dar şi în aceste cazuri, avansarea pionilor c se dovedeşte necesară. Desvoltarea Cailor se va face pe la *d2*, respectiv *d7*, aceasta pentrucă pericolul deschiderii ulterioare a coloanei „*c*" există în mod permanent.

Să considerăm, mai întâi, jocurile în care pionii c sunt utilizaţi chiar dela începutul deschiderilor.

Alegem jocul care duce la scheletul de pioni, reprezentat în *diagrama nr. 25*. Să vedem care este metoda indicată pentru desvoltarea figurilor.

Nr. 25

Ordinea mutărilor este importantă, pentrucă depinde mult de faptul dacă pionii Regelui joacă sau sunt forțați să joace, sau de faptul de a ști dacă Nebunii Damelor pot fi sau nu scoși în luptă.

In cazul Nebunilor închiș, cea mai simplă metodă de desvoltare ar putea fi următoarea:

2. *e2—e3*	*e7—e6*
3. *Cg1—f3*	*Cg8—f6*
4. *c2—c4*	*c7—c5*
5. *Cb1—c3*	*Cb8—c6*
6. *Nf1—d3*	*Nf8—d6*
7. *0—0*	*0—0*

Nebunii Damelor pot fi desvoltați favorabil numai la *b2*, respectiv *b7*.

Deci vom continua cu:

8.	*b2—b3*	*b7—b6*

Inainte de facerea rocadelor, ar fi greșit să se joace *b3*, pentrucă după *c5×d4*, Calul poate fi legat prin *Nb4*. Astfel s'ar forța *Nc1—d2*, și s'ar obține o abatere dela planul inițial, care pregătise *Nc1—b2*.

Am avea astfel:

6.	*b2—b3*	*c5×d4*
7.	*e3×d4*	*Nf8—b4!*
8.	*Nc1—b2?*	*Cf6—e4*
9.	*Dd1—c2*	*Dd8—a5*
10.	*Ta1—c1*	*Da5×a2?*

cu un joc superior.

Dacă vrem să nu abandonăm Negrului punctul *b4*, vom întrebuința jocul următor:

6.	*d4×c5*	*Nf8×c5*
7.	*a2—a3*	*0—0*
8.	*b2—b4*	*Nc5—d6*
9.	*Nc1—b2*	

Dacă Negrul ar imita manevra prin:

9.	...	*d5×c4*
10.	*Nf1×c4*	*a7—a6*
11.	*0—0*	*b7—b5*
12.	*Nc4—d3*	*Nc8—b7*

atunci am obține poziția simetrică din *diagrama nr. 26.*

La tratarea jocului de mijloc vom avea ocazia să mai discutăm poziția și vom descoperi că

în poziţia aceasta aparent egală, avantajul Albului (deschizătorului) se face simţit.

Nr. 26

Astfel este necesar să aprofundăm cât mai bine deschiderile pionului Damei.

Important este faptul că mutarea *c2—c4* poate fi jucată, chiar imediat după *d2—d4*.

Tendinţa Albului este de a îndepărta pionul dela *d5*. Negrul va răspunde numai atunci cu *d5×c4*, când va aprecia că ar putea păstra în mod definitiv pionul *c4* sau că ar putea să obţină o desvoltare favorabilă de figuri pentru retrocedarea lui.

Cam acesta a fost cazul studiului făcut la discutarea jocului *diagramei nr. 25*.

Se pare că este bine ca Negrul să aştepte cu mutarea *d5×c4*, până ce Albul joacă înainte Nebunul dela *f1*. S'ar putea astfel forţa ca Nebunul să facă două mutări pentru a ajunge la *c4*, Negrul câştigând un tempo de desvoltare, acela pierdut de fapt cu luarea dela *c4*.

Incercarea de a se păstra pionul după *d5×c4* este complect greşită. De exemplu:

2.	*c2—c4*	*d5 × c4*
3.	*Cg1—f3*	*Cg8—f6*
4.	*e2—e3*	*b7—b5 ?*
5.	*a2—a4 !*	

Dacă se răspunde *5. ...c7-c6*, urmează: *6, b2-b3 c4×b3, 7. a4×b5 c6×b5 8. Nf1×b5+*, urmat de *Dd1×b3* şi Albul este mai bine desvoltat.

Înţelegem că *2. ...d5×c4* nu este prea favorabil. Se recomandă mai bine apărarea lui *d5* prin *e7-e6* sau prin *c7-c6*.

Incercarea de a desvolta Nebunul *c8* înainte de a juca *e7-e6* nu este nici ea bună, pentrucă se pierde repede pionul dela *b7* (atac prin *Dd1-b3*).

Vom începe studiul mutării corecte: *2.....e7-e6*.

Aceasta este de fapt mutarea cea mai des jucată de maeştri.

De menţionat că şi *2. ...c7-c6* se dovedeşte eficace, dar cred că mutarea nu este tocmai în sensul strategic al deschiderii. Aceasta pentrucă pionul *c7* este destinat deschiderii coloanei „*c*" pentru Turn.

De ce să jucăm astfel, când ştim dinainte că va fi necesară o a doua mutare cu acelaş pion şi că deci vom pierde un tempo?

La *2. ...e7-e6*, Albul continuă raţional cu :

3. Cb1—c3

Această mutare reprezintă o bună desvoltare şi contribue la o întărire a presiunei asupra punctului central *d5*.

Avem acum ocazia de a constata cum într'o partidă închisă se formează înainte zidul de pi-

oni, ca apoi să urmeze desvoltarea figurilor, în dosul acelui zid. Dacă însă Calul ar fi stat la *c3*, pionul *c2* ar fi fost împiedicat în înaintare şi nu ar fi avut şansa de a conlucra activ la lupta dată pentru obţinerea centrului.

Negrul, posedând coloana liberă, ar pregăti mai rapid atacul *c5* contra centrului alb. Să memorizăm *regula:*

„In partidele închise nu este bine să se împiedice libertatea de acţiune a pionilor care tind spre centru. Adică să nu se posteze figurile în calea lor".

Un răspuns bun al Negrului constă într'o desvoltare a unei figuri de pe flancul Regelui şi anume:

3. ... *Cg8—f6*

la care Albul răspunde cu:

4. Nc1—g5

desvoltându-se şi legând Calul negru dela *f6*.

O continuare bună pentru Negru poate fi:

4. ... *Cb8—d7*

Această mutare nu poate fi condamnată pentru faptul închiderii Nebunului dela *c8*. Acesta poate fi desvoltat raţional şi pe la *b7*, mai ales că pionul negru dela *e6* stă deja în calea lui.

In plus Calul dela *d7* susţine o înaintare viitoare a pionului *c7* spre *c5*. Este important de ştiut că Albul nu poate acum să încerce să câştige un pion prin manevra:

5. c4×d5 ? *e6×d5*
6. Cc3×d5 ?

aceasta pentrucă ar urma o mică combinaţie elegantă :

6.	...	*Cf6×d5*
7.	*Ng5×d8*	*Nf8—b4+*

cu un câştig uşor. Este absolut necesar ca Albul să continue cu :

5. *e2—e3*

ca după

5. ... *Nf8—e7*

să urmeze cu :

6.	*Cg1—f3*	*0—0*
7.	*Ta1—c1*	

Ocuparea din timp a coloanei „c", a nervului de atac al acestei deschideri !

Mutarea din text îngreuiază eventualul joc al Negrului : *c7—c5*, prin care se tinde la eliberarea jocului.

Este bine de ştiut că deschiderea aceasta, prin subtilităţile ei, poate să ofere posibilităţi mai avantajoase Albului, care este mai bine desvoltat.

Negrul are de luptat cu oarcare dificultăţi. El trebue neapărat să aibă în vedere toate posibilităţile de egalare, ca de exemplu: manevra menţionată, care constă în înaintara pionului *c7* la *c5*.

Să nu trecem cu vederea eventualitatea unui joc din partea Albului cu *c4×d5*, care pregăteşte, după răspunsul *e6×d5*, manevra de înaintare *b2-b4*, urmată chiar de *b4-b5*.

7. ... *c7—c6*

O continuare în aparenţă paradoxală, dar de fapt bine cugetată. Negrul are acum în vedere pregătirea mutării eliberatoare *e7-e5* (prima finețe tactică). Cealaltă finețe tactică constă din scurtarea coloanei de presiune cu un câmp, pregătindu-se acţiunea de eliberare a Nebunului dela *c8*, adică a copilului vitreg din această deschidere.

8. Nf1—d3

Cu mutarea aceasta se ajunge la poziţia fundamentală a Apărării Ortodoxe a Gambitului Damei.

Lanţurile de pioni sunt formate în sensul unei deschideri închise.

De menţionat că Albul presează activ asupra câmpului *d5*, posedând şi următoarele avantaje poziţionale:

1) Albul dispune de ambii Nebuni, în poziţii favorabile, în timp ce Nebunul negru dela *c8* este închis ;

2) poziţia Albului este activă în centru *(c4* şi *d4* contra *c6, d5* şi *e6);*

3) Calul *c3* este mai bine plasat decât Calul dela *d7*.

Cel mai important inconvenient al Negrului constă în faptul că Nebunul Damei este închis. Dacă nu se reuşeşte a se îndepărta inconvenientul, atunci nici Turnul dela *a8* nu poate activa. Aceasta ar însemna pierderea sigură a partidei, pentrucă nimeni nu poate juca cu două figuri în minus (este vorba de jucători puţin rutinaţi).

Există însă două căi, care să permită încercări de a rezolva favorabil această problemă :

1) O posibilitate constă în tendinţa de a elibera diagonala *c8-h3* prin înaintarea pionului *e6* la *e5* şi

2) ceălaltă posibilitate în eliberarea diagonalei *b7-e4*, cu aducerea Nebunului *c8* la *b7*.

Să începem cu manevra de eliberare a primei diagonale; mutările manevrei ar fi următoarele :

8.	...	*d5×c4*
9.	*Nd3×c4*	*Cf6—d5*

(Ideea lui *Capablanca)*

10.	*Ng5×e7*	*Dd8×e7*

Dama va susține înaintarea pionului la *e5*.

11.	*0—0*	*Cd5×c3*
12.	*Tc1×c3 !*	

Mutarea din text nu contribue la întărirea centrului ca 12. *b2×c3* care ar astupa coloana deschisă „c", permițând Negrului să joace, fără dificultate, manevra *Nb7* și *c5*, cu o desvoltare favorabilă.

După răspunsul din text, Negrul reușește să joace :

12.	...	*e7—e5 !*

Scopul este atins. Jocul s'a egalizat, Nebunul *c8* devenind liber. Cu toate că Nebunul nu poate încă să joace, având Calul în cale, se poate continua fie prin *e5×d4*, fie prin *e5-e4*, permițând Calului să meargă curând la *f6* și deci Nebunului la *f5* sau *g4*. După:

13.	*Cf3×e5*	*Cd7×e5*
14.	*d4×e5*	*De7×e5*
15.	*f2—f4*	*De5—f6*
16.	*f4—f5*	

Albul ar putea să mai facă un efort pentru a ţine închis Nebunul, aceasta printr'o combinaţie de joc de mijloc.

Incercarea tipică ar fi următoarea: 16. .....*b7-b5*, 17. *Nc4-b3 b5-b4*, 18. *Tc3-c2 Nc8-a6*, şi Albul nu poate atinge ţelul urmărit.

Să examinăm acum cealaltă cale de eliberare a Nebunului dela *c8*, adică pe la *b7*. După:

8.	...	*d5×c4*
9.	*Nd3×c4*	

urmează:

9.	...	*b7—b5*
10.	*Nc4—d3*	*a7—a6*

Negrul intenţionând să continue cu *c6-c5* şi *Nc8-b7*, ceeace el reuşeşte. De exemplu:

11.	*0—0*	*c6—c5*
12.	*Dd1—e2*	*Nc8—b7*

şi problema eliberării jocului este iarăşi rezolvată.

Ambele manevre de eliberare se bazează pe ideea capturării pionului *c4*, aceasta la momentul oportun. Dacă această încercare se omite, atunci Albul poate să cauzeze mari neplăceri prin mutarea *c4×d5*.

In *diagrama nr. 27*, avem un caz de desvoltare a Nebunului la *b7*, fără a se fi recurs la manevrele de degajare prin *d5×c4*, la momentul indicat.

Albul a profitat de ocazie şi a schimbat pionul dela *d5*. Consecinţa: Nebunul Damei va rămâne

Nr. 27

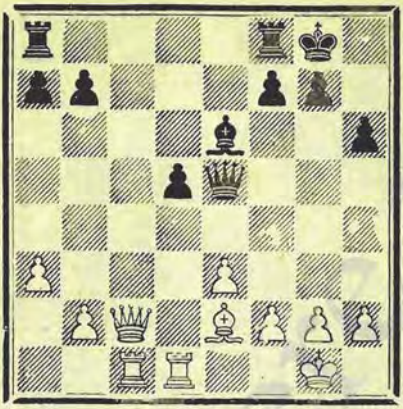
închis, fără vreo speranță pentru viitor. Ar mai putea merge înapoi spre a ocupa diagonala deschisă *c8—h3*, dar aceasta ar însemna pierderea a cel puțin trei mutări: *b7—b6*, *Nc8—b7* și *Nb7—c8*.

Incercarea de înaintare a pionului *b* ar lăsa pionul *c* fără apărare (nu mai are pion ajutător) și expus la atacuri decisive, mai ales după ce Nebunul s'ar întoarce la *c8*.

Chiar dacă situația ar putea fi încă cu oarecare speranțe, este prea plină de griji. Alte încercări ale Negrului sunt deasemenea nefavorabile. Așa ar fi cazul unei tentative de a juca *c5* sau *e5*, prea de timpuriu, omițându-se a se juca *d5×c4* la momentul indicat.

Am putea obține poziții ca aceea din *diagrama nr. 28*.

Prin schimbul la *d5* și *c5* (sau la *e5*), Albul lasă pe Negru cu un pion izolat la *d5*, condamnându-l la o grea muncă în lupta de a obține vreo remiză.



Nr. 28

Deci: să nu se încerce o eliberare prea timpurie a Nebunului *c8*.

Să ne împăcăm cu ideea că în Gambitul Damei, mai mult ca în orice altă deschidere închisă, Albul reuşeşte să-l oblige pe adversar să-şi închidă Nebunul *c8* prin mutarea *e7—e6* şi să-l forţeze să lupte precis pentru a reuşi să egaleze jocurile.

* * *

Un alt sistem mult încercat în apărarea Gambitului Damei constă din manevrele care încep chiar în a treia mutare prin înaintarea *c7-c5*.

Cu acestea se evită legarea Calului dela *f6* prin *Nc1-g5*.

Avem deci:

2.	*c2—c4*	*e7—e6*
3.	*Cb1—c3*	*c7—c5*
4.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*

Negrul ameninţă cu un atac direct asupra lui *d4*, aceasta prin mutarea *d5×c4*. Dacă albul apără

prin 5. *e2-e3*, rezultă poziția comentată la *diagrama nr. 25*. Insă, dacă preferă scoaterea Nebunului *c1* (înainte de *e3*), va fi necesar să continue prin manevra : 5. *c4×d5 e6×d5*, spre a se obține poziția din *diagrama nr. 29*.

Nr. 29

Avem acum o altă poziție tipică a Gambitului Damei, care oferă posibilitatea următoarelor două continuări :

Prima metodă de continuare constă din plasarea Nebunului Regelui la *g2*, cu o presare continuă asupra pionului dela d5, care este oarecum slăbit.

Cealaltă continuare are drept scop valorificarea Nebunului pe diagonala : *f1—a6*.

In primul caz, pionul *e2* nu trebue să joace. Nebunul *c1* având de ales între câmpurile: *e3*, *f4* și *g5*.

In al doilea caz, în care pionul *e2* eliberează Nebunul *f1*, celălalt Nebun trebue să iasă imediat la *g5* sau *f4*. De fapt numai la *f4* merită să fie luat în considerație, pentrucă după:

6. *Ncl--g5* *Nf8—e7*
7. *Ng5×e7* *Cg8×e7*

nu se contribue decât la desvoltarea figurilor adverse.

Manevra aceasta ar avea sens numai dacă s'ar fi putut câştiga pionul prin 8. *d4×c5.*

Deci pentru Alb cel mai bun joc este numai următorul :

6. *Ncl—f4 !* *Cg8—f 6*
7. *e2—e3* *Nc8—e6*
8. *Tal—cl*

(sau *Nfl—b5* sau *Nfl—d3)*

Cu acestea termin principalele jocuri rezultate după renumita continuare: 2. ..... *e7-e6.*

* * *

Să trecem acum la o scurtă discutare a apărării: 2. ..... *c7-c6,* numită *„Apărarea Slavă".*

Cea mai importantă întrebare în acest joc, ar fi aceea de a şti care coloană trebue aleasă pentru a fi deschisă în vederea valorificării Turnurilor.

S'ar părea că cea mai indicată ar fi coloana *„e",* pentru a se putea realiza *e7-e5.* Dar Albul împiedică această posibilitate prin *Cgl-f3.*

Astfel Negrul nu dispune decât de varianta numită *„Stonewall",* care ar permite Turnurilor să iasă mai târziu pe coloana *„f"* respectiv pe coloana *„g".*

Un joc întrebuinţat este următorul:

3. *Cgl—f 3* *e7—e 6*
4. *e2—e3* *f 7—f 5*
5. *C f3—e5* *Nf 8—d6*

Nr. 30

În continuare, desvoltarea s'ar putea face printr'un joc total simetric:

6.	*f2—f4*	*Cg8—f6*
7.	*Nf1—d3*	*Cb8—d7*
8.	*Cb1—d2*	*Cf6—e4*

Albul are avantajul de a putea posta Nebunul Damei la *b2*, ca prin pionul *d4* să-și susțină Calul la *e5*, Negrul având desavantajul de a avea Nebunul *c8* închis.

Prin altă continuare, Albul poate chiar să împiedice plasarea Calului negru la *e4*. Aceasta prin lăsarea liberă a posibilității *f2-f3*. S'ar putea juca:

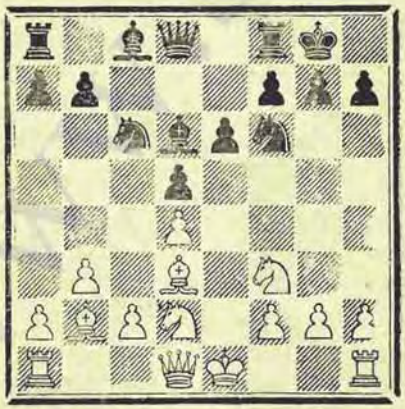
6.	*b2—b3*	*Cg8—f6*
7.	*Nf1—d3*	*0—0*
8.	*0—0*	*Cb8—d7*
9.	*Nc1—b2*	

și Albul are un joc mai liber.

Referitor la acest sistem de joc, este de menţionat că şi Albul îl poate alege, chiar cu o mutare în plus. Dar sistemul este cam evitat acum, tocmai pentru motivul că Nebunul Damei rămâne închis.

O altă metodă de joc, cu scopul formării unui centru (şi în legătură cu variantele Stonewall), ar fi aceea prin care Albul înţelege să-şi desvolte Nebunul Damei. Intrebuinţând tactica discutată la *diagrama nr. 28*, putem avea mutările următoare:

2.	*Cg1—f3*	*c7—c5*
3.	*e2—e3*	*Cb8—c6*
4.	*Nf1—d3*	*Cg8—f6*
5.	*b2—b3*	*e7—e6*
6.	*Nc1—b2*	*Nf8—d6*
7.	*Cb1—d2*	*c5×d4*
8.	*e3×d4*	*0—0*



Nr. 31

Albul poate stăpâni centrul, cu tărie, prin

Cf3—g5. După *0—0* poate să însceneze un atac cu *f2—f4, Dd1—f3*, urmat de *g2—g4, Rg1—h1, Tf1—g1*, etc.

In cazul ajungerii la această poziţie, Negrul va fi condamnat, pentrucă nu poate fi în stare să oprească un astfel de atac. Dar Negrul va combate acest plan, jucând după unele metode tactice de uşurare a poziţiei.

Cugetând raţional, va respecta următoarele manevre:

Dacă Albul ar juca *b2-b3*, înainte de a face *0-0*, atunci Negrul se va grăbi să schimbe imediat la *d4*, ca să dea şah cu Dama la *a5 (Dd8-a5+)*.

Albul va fi în neplăcuta situaţie de a juca, fie *Nc1-d2*, o mutare care nu poate fi bună, pentrucă mutarea anterioară *b2-b3* ar rămânea fără sens, fie să joace *c2-c3*, cu care s'ar închide diagonala *a1-d4* pentru Nebun.

Dar Albul ar putea redeschide cu *c3-c4* această diagonală şi fără pierdere de timp, pentrucă şi Dama ar urma să plece dela *a5*, ne mai având acolo vreun rost.

Totuşi Albul se alege cu desavantajul decurgând din faptul că trebue să joace pionul *-c*, care în acest joc este indicat a fi menţinut la *c2*.

Negrul trebue să cunoască şi o altă fineţe, necesară desvoltării figurilor sale: el trebue să aştepte cu jocul pionului *-e*, până ce Albul se decide să joace înainte *b2-b3*. Astfel Negrul va reuşi şi va trebui să meargă cu Nebunul *c8* la *g4*.

Aceasta pentru motivul menţionat că ameninţarea *Dd1-b3*, cu atac asupra pionului *b7*, se opune posibilităţii de desvoltare a Nebunului *c8*. Desigur că aceasta numai în variantele în care s'a jucat *c2-c4*, ca în Gambitul Damei.

Insă după *b2-b3* această amenințare dispare, Dama albă neputând ieşi la *b3*.

* * *

Inainte de a termina analizarea deschiderii 1. *d2-d4 d7-d5*, este bine să se remarce că astăzi nu prea se joacă imediat 2. *c2-c4*, din cauza *Contragambitului lui Albin*, adică a mutării: 2. ..... *e7-e5*.

Pentru intrarea în acest joc este necesar să se cunoască nenumărate variante complicate, asupra cărora teoreticienii încă nu s'au pus de acord. Intre altele, există şi următoarea variantă remarcabilă :

1.	*d2—d4*	*d7—d5*
2.	*c2—c4*	*e7—e5*
3.	*d4×e5*	*d5—d4*

ultima răpind Calului *b1* câmpul natural de desvoltare dela *c3*.

Dacă s'ar continua cu mutare care pare mai ndicată :

4. *e2—e3* ?

ar urma următoarea combinație frumoasă :

4.	...	*Nf8—b4+*
5.	*Nc1—d2*	*d4×e3*
6.	*Nd2×b4*	*e3×f2+*
7.	*Re1—e2*	*f2×g1C+*
8.	*Th1×g1*	*Nc8—g4+*

cu joc superior.

Mai bine se poate juca: 4. *g2-g3*, spre a desvolta Nebunul la *g2*.

Negrul ar putea prin *Cb8-c6*, urmat de manevra *Cg8-e7-g6* să joace la recâștigarea pionului sacrificat, dar poate și cu *f7-f6* să continue jocul de gambit, aceasta pentru o desvoltare rapidă a figurilor sale.

Jucătorii însă preferă să evite aceste variante hazardate și continuă jocul cu 2. *Cg1-f3*, mutare care permite să se intre în a treia mutare în jocurile Gambitului Damei, fără niciun fel de risc.

* * *

Să nu se treacă cu vederea importantul fapt că Negru poate să răspundă la 1. *d2-d4* și cu alte continuări, ca de ex:

1. ...*Cg8-f6*, 1. ...*c7-c5* și 1. ...*f7-f5*.

Cu 1. ...*Cg8-f6* se creează posibilitatea unor continuări diferite. Jocurile acestea, mai moderne, necesită un studiu mai amănunțit, care ar pretinde o lucrare specială. Cum jocurile acestea sunt preferate și indicate pentru jucători mai tari, va fi necesar ca în curând să scot un al doilea volum.

Deocamdată recomand cititorilor să se călăuzească numai de principiile generale desvoltate până acum, convins fiind că vor reuși să poată desvolta rațional și aceste deschideri.

Dealtfel, în câteva partide model, voi atinge și anumite principii speciale pentru aceste feluri de desvoltări.

Una din intențiile Negrului constă în a continua cu *d7-d6* și *e7-e5*. Mutarea *c2-c4* a Albului nu prea are sens, în aceste variante, pentrucă nu există o siguranță complectă de a se elibera co-

loana „c" pentru Turnuri.

Aceasta pentrucă Negrul a renunţat dela început la câştigarea câmpului central dela *d5*.

Albul va avea de pregătit planuri de luptă numai în vederea intenţiei Negrului de a ajunge la avansarea lui *e7-e5*. Această tactică este desigur valabilă atâta timp cât jocul va permite operaţia indicată.

De exemplu :

1.	*d2—d4*	*Cg8 f6*
2.	*Cg1—f3*	

Nu 2. *Cb1-c3*, pentrucă s'ar permite Negrului să revină la continuarea *d7-d5*, urmată mai târziu de *c7-c5*, trecând astfel într'un fel de Gambit al Damei, în care Albul nu mai are posibilitatea de a deschide coloana „c".

2.	...	*d7—d6*
3.	*Nc1—f4*	*Cb8—d7*
4.	*e2—e3*	

Pentru a se reuşi cu *e7-e5*, este nevoie ca Negrul să pregătească manevra prin *c7-c6* şi *Dd8-c7*. Albul scoate între timp toate figurile în joc. Negrul însă nu poate să scoată Nebunul dela *c8*, pentrucă trebue să ţină câmpul *e5* sub apărarea Calului dela *d7*.

Dacă Negrul ar elibera Calul, schimbând la *d4*, ar dispărea orice urmă din centrul lui.

* * *

La al doilea răspuns al Negrului : 1. ...*c7-c5*, Albul continuând cu 2. *e2-e3*, urmat de *d7-d5*, permite un joc din variantele cunoscute, dar dacă

joacă 2. *d4-d5* ar putea conta pe o avansare favorabilă în centru.

In schimb Negrul poate conta pe o desvoltare a aripei Regelui, aceasta prin mutările: *g7-g6* și *Nf8-g7*.

Nebunul stă bine la *g7*, putând eventual contribui la susținerea unui atac asupra punctelor centrale *e5*, respectiv *d4*.

Dacă Albul joacă 2. *d4×c5*, se ajunge prin *e7-e6* la un joc din Gambitul Damei acceptat, care nu este tocmai recomandabil.

* * *

Ultima variantă mai importantă: 1. ... *f7—f5* *(Apărarea Olandeză)* permite două feluri de jocuri, mai întrebuințate:

Albul poate să se desvolte liniștit, cu mutările: *Cg1—f3, Nc1—g5, e2—e3* și *Cb1—d2 (Cb1—c3* ar fi bun numai după *c2—c4)*.

El mai poate să însceneze un atac prin 2. *e2—e4*, aceasta având în vedere că 1. ... *f5* nu contribue cu nimic la desvoltare.

Jocul s'ar desfășura astfel:

1.	...	*f7—f5*
2.	*e2—e4*	*f5×e4*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nc1—g5*	*c7—c6*

(4. .. d5? 5. N×f6 urmat de *6. Dh5+)*

5. f2—f3!

Prin baterea la *f3*, Negrul desvoltă o figură albă și dă ocazie la un atac puternic.

Mai bine ar fi deci: 5. ... *e4—e3*, mutare care ar face ca Nebunul alb să se retragă la *e3*, lăsând astfel ca pionul *f3* să constitue un obstacol în calea unei desvoltări viitoare a Calului *g1*.

5. DESCHIDERILE NEREGULATE

Cele mai multe dintre deschiderile care nu încep cu: 1. *e2—e4* şi 1. *d2—d4*, numite *deschideri neregulate*, se transformă repede, printr'o intervertire de mutări, în cele deschise în capitolele anterioare.

De exemplu, se ajunge la Gambitul Damei, prin jocul următor:

1.	*c2—c4*	*Cg8—f6*
2.	*Cg1—f3*	*e7—e6*
3.	*Cb1—c3*	*c7—c5*
4.	*e2—e3*	*d7—d5*
5.	*d2—d4*	

Cam la fel, se ajunge într'o variantă a partidei franceze, prin mutările următoare:

1.	*Cb1—c3*	*d7—d5*
2.	*d2—d4*	*Cg8—f6*
3.	*Nc1—g5*	*e7—e6*
4.	*e2—e4*	

Se pot desigur întrebuinţa şi alte jocuri, care să se abată dela căile parcurse până acum.

Este cert că aceste jocuri pot să încurce mai mult pe începători şi să-i facă să se întrebe, dece se pune atâta preţ pe necesitatea învăţării teoriei, dacă adversarii tot pot reuşi să câştige partidele prin deschideri nelogice şi incorecte.

Să fim clari: premizele lor sunt greşite! Să ştim că nu am învăţat variante de deschideri, că am învăţat mai mult principii călăuzitoare.

Redarea variantelor celor mai întrebuinţate a servit cititorilor şi elevilor să înţeleagă cum trebue să aplice legile generale strategice şi tactice.

Este nevoie și de o cărecare practică, de o desvoltare a facultăților de a combina, de a stăpâni toate cele ce se pot întâmpla pe tabla de joc.

Dacă desvoltăm rațional jocul și dacă adversarul nu este un jucător cu mult mai tare, vom ajunge să câștigăm partidele, pentrucă nu vom mai juca greșit. Nu ni se va mai întâmpla, ca adversarii, evitând deschiderile date ca modele, să reușească să ne încurce încă dela început.

Teoria deschiderilor ajută pe orice jucător, dacă el reușește să înțeleagă adevăratul sens al principiilor fundamentale.

Nu este deci absolut necesar să studiem deschiderile neregulate, este necesar să ne hotărîm a *respecta principiile*.

* * *

www.ste

CAP. II

DESPRE JOCUL DE MIJLOC

Teoria deschiderilor poate fi bine învățată printr'o metodă oarecare. Dar nu tot atât de ușor se pot preda lecții despre legile generale referitoare la modul de a ne comporta în jocurile de mijloc și în acela de finaluri.

In teoria deschiderilor, ideea fundamentală constă în a înțelege problemele ce derivă dela formațiile de pioni și care ne dictează principiile de desvoltare ale figurilor, în legătură cu acele formații.

In jocurile de mijloc vom porni dela legi care trebuesc respectate când se pune chestiunea posibilităților de modificare a acestor conformații de schelete de pioni.

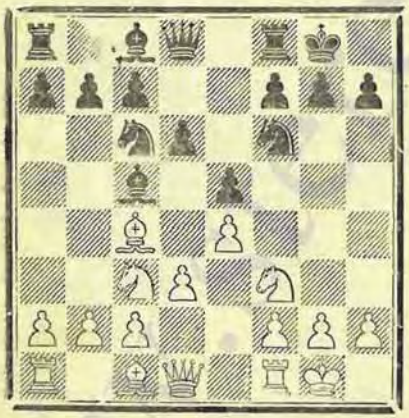
Sunt convins că numai în aceasta constă învățarea cunoștințelor, necesare găsirii punctelor de sprijin pentru manevrele raționale ale tuturor figurilor posibile.

Un prim principiu fundamental, care cere să fie clarificat încă înainte de a trata modul de conducere a unui joc rațional, este acela care ne arată condițiile ce se impun unui atac corect, adică acela care poate să fie încoronat de succes.

Cu alte cuvinte: este bine de știut, care anume sunt punctele către care se vor dirija atacurile.

Este dela sine înţeles că ar fi neraţional să alegem acele puncte, care au şansa de a se salva printr'o simplă fugă la momentul oportun. Cu toate că această idee este destul de simplă, totuşi începătorii greşesc mult din acest punct de vedere.

Care din noi nu a avut ocazia de a vedea adesea manevre de felul următor? (a se vedea *diagrama nr. 32*).



Nr. 32

1. *a2—a3*
2. *b2—b4*

şi apoi, după ce Negrul retrage Nebunul la *b6*, continuarea:

3. *Ta1—b1*
4. *a3—a4*
5. *a4—a5*

Adversarul joacă între timp *numai a7—a6* şi

ajunge cu Nebunul la *a7*. Ce a obţinut conducătorul jocului alb?

Nebunul negru stă la *a7* tot atât de bine ca la *c5*, dar Albul şi-a avansat pionii şi stă mai prost; pionii slăbiţi pot fi acum uşor atacaţi.

Şi pentru aceasta s'au întrebuinţat cinci mutări, în care timp Negrul a putut face trei mutări de desvoltare în plus.

Diagrama nr. 33 serveşte la indicarea unei alte erori, care se face adesea, în vederea alegerii unui punct de atac.

Nr. 33

Negrul, nevăzând cu ochi buni existenţa Damei albe la *d4*, din cauza poziţiei dominante de acolo, cu care împiedică ieşirea Nebunului la *c5* şi putând întârzia mutarea eliberatoare *d7—d5*, plănueşte izgonirea acestei Dame.

Un astfel de plan nu trebue însă adus la îndeplinire, decât dacă nu ar atrage după sine dezavantaje mai mari.

Dar jucătorul neexperimentat nu cugetă prea

mult. El se decide repede și joacă imediat *c7—c5*.

Rezultatul manevrei: Dama albă găsește alte câmpuri favorabile, ca *a4* sau *e3*. Negrul nu realizează mai nimic și își creează în schimb o slăbiciune de nevindecat. Pionul dela *d7* devine pion înapoiat, fără a mai putea fi apărat în viitor de alt pion. Deci, un punct slab.

Să învățăm să ne ferim de inspirații, care ne tac să recurgem la atacuri de moment, executate cu pioni contra figurilor adverse. Aceste mutări provoacă numai rupturi în scheletele de pioni. Ele sunt și mai greșite, când contribue la împiedicarea desvoltărilor viitoare de figuri.

Deasemenea, nu este bine a se recurge la manevre de figuri, care au de scop să izgonească figurile adverse, făcând însă ca propriile figuri să ocupe câmpuri prea îndepărtate, de unde nu s'ar putea întoarce decât greu în joc.

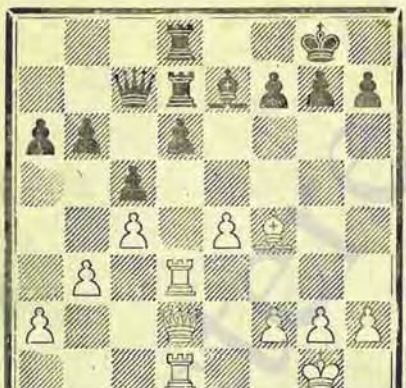
Ceva mai târziu, vom reveni la manevrele sănătoase pentru atacul pionilor, cât și al figurilor.

Trec acum la stabilirea principiilor conducătoare în metodele care ne obligă să ne alegem obiectivele de atacat.

Vom ataca în primul rând figuri care pot fi legate sau fixate pe câmpurile lor. In cazul figurilor nu putem fi ajutați decât de mutări de legare. In schimb, pionii pot fi împiedicați în înaintarea lor, fie de o proprie figură, fie de una adversă. Acestea sunt cazurile cunoscute sub denumirea de blocadă.

In cazul din *diagrama nr. 33*, după jucarea mutării greșite *c7—c5*, punctul *d7* devine obiectiv indicat pentru atac. Albul poate oricând să joace *c2—c4* spre a impiedica *d7—d5*, reușind să facă ca pionul cel slab să nu mai poată trece peste câmpul *d6*.

Albul va putea continua liniştit desvoltarea, va dubla Turnurile pe coloana deschisă „*d*" şi va mai putea, eventual, ataca pionul dela *d6* cu Dama şi cu Nebunul de acea culoare.



Nr. 34

La sfârşit va rezulta o poziţie ca aceea din *diagrama nr. 34*, în care Negrul va apăra punctul cel slab de la *d6* cu un acelaş număr de figuri; dar Albul va putea utiliza şi pionul dela *e4*, pentru a ataca la *e5*, fără că Negrul să-l mai poată apăra.

Răspunsul *d6×e5* ar costa desigur o figură întreagă.

Jocul contra pionilor înapoiaţi (retrograzi) se va desvolta întotdeauna cam în acest fel şi rezultatul final va fi câştigarea punctului slab.

Revenind la poziţia *diagramei nr 32*, putem să studiem acum o maveră tipică, de întrebuinţat în cazul legărilor de figuri.

Prin mutarea *Nc1—g5* se termină desvoltarea figurilor uşoare şi se leagă Calul la *f6*. Cele ce

urmează trebue să fie urmărite cu multă atenţie, fiindcă astfel de cazuri se ivesc foarte des în multe din jocurile practice. Vom întâlni acum în acest mic studiu, principii absolut necesare aprecierii jocului de mijloc, cum sunt: cunoaşterea valorii coloanelor deschise, a pionilor dublaţi, etc.

Acestea sunt desigur necesare aprecierii felului cum trebue conduse atacurile corecte. Cu mutarea *Nc1—g5* se ameninţă încă o atacare imediată a Calului *f6*, aceasta prin mutarea *Cc3—d5*. In viitor este de aşteptat al treilea atac, dat prin *Dd1—f3*, după plecarea prealabilă a Calului alb dela *f3*.

Calul *f6* este apărat numai de două ori. Celelalte figuri negre nu pot veni în ajutor. Ce este deci de făcut?

Se va căuta o manevră de compensaţie. Ar fi natural să se întrebuinţeze mutarea *Nc8—e6*, cu intenţia vădită de a schimba Calul alb dela *d5*.

Pionul dublu, care ar rezulta după *Nc4×e6*, nu poate fi considerat ca o slăbiciune. Din contra! Deschiderea coloanei „*f*“ pentru Turnul negru este favorabilă, pionul *e6* uşurând şi avansarea *d6—d5*. Jocul Negrului devine avantajos. Nici după:

2.	*Cc3—d5*	*Ne6×d5*
3.	*e4×d5*	*Cc6—e7*

sau după:

3.	*Nc4×d5*	*Cc6—e7*
4.	*Ng5×f6*	

Albul nu obţine nimic. Aceasta pentru că nu poate să profite de slăbiciunile survenite la *f6* şi *h6*, după plecarea pionului dela *g7*.

Explicaţie: figurile, care ar fi putut profita de această slăbire, au dispărut din joc.

Şi anume: Calul dela *d5* şi Nebunul de pe câmpurile negre. Albul nu mai dispune, pentru o încercare de atac imediat, decât de Damă şi de celălalt Cal, iar Negrul poate să aducă imediat pe coloana deschisă „*g*" şi Turnul. De exemplu:

5.	*Dd1—d2*	*Rg8—h8*
6.	*Dd2—h6*	*Ce7—g6*
7.	*Cf3—h4*	*Cg6×h4*
8.	*Dh6×h4*	*Dd8—e7*

cu dublarea Turnurilor pe coloana „*g*".

Cugetări similare am avea şi după jocul următor:

1.	*Nc1—g5*	*Cc6—e7*
2.	*Ng5×f6*	*g7×f6*

Jocul este favorabil pentru Negru, pentrucă Nebunul Damei albe, care ar putea deveni periculos (după slăbirile dela *f6* şi *h6*), nu mai contează în joc. Şi Calul *c3* nu poate veni ca să susţină atacul prin *d5*, fără a fi schimbat sau gonit la timp cu *c7—c6*.

In variantele care rezultă după: 1. ... *Nc8—e6*, 2. *Cc3—d5*, Negrul mai are avantajul că rămâne cu Nebunul Damei, care îi permite să înainteze destul de repede cu pionul cel slab dela *f6* la *f5*, ca să se debaraseze de el printr'un schimb sau ca să-l ducă spre apărare la *f4*.

Lucrurile ar sta altfel, dacă Negrul ar admite să se facă ruptura flancului Regelui, fără a schimba figurile periculoase ale Albului.

Pentru a vedea consecinţele grave ale unui astfel de joc greşit, vom presupune că după: 1. *Nc1—g5*, Negrul nu întreprinde nimic contra ame-

nințării *Cc3—d5*, mulțumindu-se numai să împiedice al treilea atac menționat *(Dd1—f3)*; aceasta prin răspunsul: *1. ... Nc8—g4 ?*

Albul dobândește avantajul prin câștigarea timpului necesar ca Dama să ia parte activă la atac, aceasta înainte ca Negrul să se poată pune la adăpost cu mutările *Rg8—h8* și *Tf8—g8—g6* în fața unui atac combinat, dat de Damă și Cal, respectiv de Damă și Nebun.

Urmează două exemple explicative:

Primul exemplu:

2.	*Cc3—d5*	*Cc6—d4*
3.	*Dd1—d2*	*Ng4×f3 ?*
4.	*Ng5×f6*	*g7×f6*
5.	*Dd2—h6*	

Negrul poate împiedica amenințarea *Cd5×f6*, urmată de *Dh6×h7* numai cu un sacrificiu de Damă, aceasta din cauză că schimbul:

5.	*...*	*Cd4—c2+*
6.	*Rg1—h1*	*Nf3—g2+*
7.	*Rh1×g2*	*Ce2—f4+*

nu ajută din cauza continuării:

8.	*Cd5×f4*	*e5×f4*
9.	*Rg2—h1*	

Albul ajungând înainte cu ocuparea coloanei „*g*", obținând deci un câștig ușor.

Cam astfel și:

9.	*...*	*Rg8—h8*
10.	*Tf1—g1*	*Tf8—g8*
11.	*Tg1×g8+*	*Dd8×g8*
12.	*Ta1—g1*	

urmat de câștig.

Al doilea exemplu:

3.	*Dd1—d2*	*c7—c6*
4.	*Cd5×f6+*	*g7×f6*
5.	*Ng5 - h4*	*Ng4×f3*
6.	*Dd2—h6*	*Cd4×e2+*
7.	*Rg1—h1*	*Dj3×g2+*
8.	*Rh1×g2*	*Ce2—f4+*
9.	*Rg2—h1*	*Cf4—g6*

Negrul a reuşit să întrerupă atacul Damei spre *f6*, dar a întrebuinţat prea multe mutări, care au permis o poziţie mai bună pentru Calul Damei, lăsând celelalte figuri pe câmpurile iniţiale.

Albul a putut câştiga un avans apreciabil de desvoltare, fiind gata să ocupe cu Turnurile coloana deschisă „*g*".

Această coloană este apărată de Calul *g6*, dar acesta este apărat numai de pionul *h7*. Deci: Albul va avea grijă ca Negrul să nu poată să întrerupă diagonala Nebunului *c4* prin *d6—d5*, cu intenţia de a desfiinţa legarea pionului negru—*f*.

In continuare am avea următorul joc:

10. d3—d4! *Nc5×d4*

(*10. ... e×d4, 11. e5 d×e5, 12. Tfg1, etc.*)

11.	*c2—c3*	*Nd4—b6*
12.	*Ta1—d1*	*Rg8—h8*
13.	*Tf1—g1*	*Dd8 - e7*
14.	*Td1—d3*	*Tf8—g8*
15.	*Td3—h3*	*Tg8—g7*

(*15. ... Cg6×h4?, 16. Dh6×h7+*)

16. Th3—f3

urmat de *Nh4×f6* cu joc superior.

Deducem că legarea Calului la *f6* prin *Nc1—g5* nu poate da avantaj Albului, decât dacă Negrul nu paralizează imediat atacul apropiat prin *Cc3—d5*.

Acesta pentru motivul că Albul poate mobiliza mai multe forţe contra slăbiciunii pionului *f6*, decât poate Negrul să aducă pentru apărare.

Practica pune pe începători adesea în faţa unor astfel de probleme ale legărilor de Cai. In cele mai multe cazuri aceştia suferă neplăceri, neştiind cum să găsească apărările corecte.

Ca să scăpăm de astfel de pericole nu trebue să recurgem la mutări făcute principial pentru împiedicarea cu anticipaţie a astfel de legări.

Este ştiut că începătorii împing de obicei pionii din faţa Turnurilor, în special pe acei de pe flancul unde li se pare că se ameninţă cu o legare Făcând abstracţie de faptul pierderii de timp de Cal.
datorată unei astfel de mutări, trebue să se memorizeze că astfel de înaintări de pion aduc şi alte inconveniente mari.

Deci: Când vom plănui o mutare de pion, ne vom întreba întotdeauna dacă nu cumva câmpul, care este încă apărat de pion, va avea nevoe în viitor de acea apărare. Tocmai acesta este cazul câmpurilor de pe flancul Regilor, care este mai bine apărat de pionul rămas pe loc.

Mai ales după ce s'a făcut rocada!

Adversarul versat va şti regulat să profite de un câmp astfel slăbit, întrebuinţând noua poziţă drept un câmp de pătrundere pentru figuri şi putând astfel înscena atacuri din cele mai periculoase contra Regelui advers.

Dar mai există şi alt dezavantaj: însuşi pionul

poate deveni un obiectiv de atac. Atacul se dă, fie prin pionul advers de pe coloana vecină, care va înainta şi va reuşi a forţa un schimb, cu obţinere de coloană deschisă, fie că se va face printr'un sacrificiu de figură, care să ia pionul înaintat odată cu unicul pion care-l mai susţine, reuşindu-se astfel să se deschidă toate câmpurile de apărare ale Regelui, tocmai acele câmpuri care au fost alese la început pentru o apărare mai bună (atunci când s'a făcut rocada).

Avem un exemplu eclatant în *diagrama nr. 35.*

Nr. 35

Albul joacă:

1. *h2—h3*

ca să evite *Nc8—g4*

Se pare că mutarea are un sens, deoarece Calul *f3* este necesar susţinerii pionului central dela *d4.*

Dar mutarea aceasta atrage după ea inconvenientele menţionate.

Albul trebue să fie prudent şi să aibă grija de

a avea pregătite figurile pentru lupta, care poate urma pe flancul Regelui. In continuare, Negrul ar trebui împiedicat de a profita de slăbiciunea ivită. Dar Albul nu este atent, pierzând repede jocul:

1.	...	*Cg8—f6*
2.	*d4×e5?*	

O deschidere nemotivată a diagonalei Nebunului *a7*.

2.	...	*Cc6×e5*
3.	*Cf3×e5?*	

In loc de a se apăra flancul slăbit, se schimbă o figură de pe acest flanc. Urmează cu tărie:

3.	...	*De7×e5*
4.	*Cb1—d2*	*Nc8×h3!*

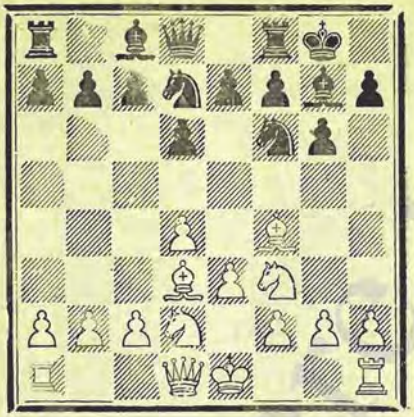
Negrul, ajutat de Alb, a putut pregăti sacrificiul. Pionul alb dela *f2* este legat, încât Dama neagră poate pătrunde pe la *g3*.

Apărarea câmpului *g3* a fost slăbită de *h2—h3*. Atacul în continuare se desvoltă dela sine:

5.	*g2×h3*	*De5 – g3 +*
6.	*Rg1—h1*	*Dg3×h3+*
7.	*Rh1—g1*	*Cf6—g4*
8.	*Cd2—f3*	*Dh3—g3+*
9.	*Rg1—h1*	*Na7×f2*

și Albul cedează.

In *diagrama Nr. 36* putem urmări un joc din partida celebră: *Marshall — Burn*, din anul *1907*



Nr. 36

Bazat pe faptul că figurile de pe flancul Damei negre nu sunt desvoltate şi că astfel nu pot veni la timp în ajutorul flancului Regelui, *Marshall* profită de slăbiciunile create de mutarea pionului la *g6*.

El porneşte la atac cu avalanşa de pioni:

1. *h2—h4* *Tf8—e8*
2. *h4—h5*

Se forţează deschiderea coloanei „*h*".

Dacă pionul negru ar fi stat la *g7*, în loc de *g6*, acest atac nu ar fi avut niciun sens, Negrul putând să lase ca pionul să ajungă la *h6* şi să joace apoi *g7—g6*. Urmează:

2. ... *Cf6×h5*
3. *Th1×h5!*

Albul termină partida în stil strălucit. Sacrificiul este posibil, pentrucă figurile de pe flancul Damei sunt prost plasate. Cu mutarea din

text se deschide diagonala *d3—h7* pentru Nebunul dela *d3* și se mai rupe flancul de pioni negri. Dama și Turnul alb pătrund cu ușurință în joc. Urmează:

3.	...	*g6×h5*
4.	*Nd3×h7+* !	

Alt sacrificiu frumos, care complectează combinația introductivă. Urmează un joc forțat:

4.	...	*Rg8×h7*
5.	*Cf3—g5+*	*Rh7—g6*

Dacă s'ar fi răspuns *5. ... Rg8*, ar fi urmat: *6. Dh5 Cf6, 7. Df7+Rh8, 8. 0-0-0, etc.*

6.	*Cd2—f3*	*e7—e5*
7.	*Cf3—h4*	*Rg6—f6*
8.	*Cg5—h7+*	*Rf6—e7*
9.	*Ch4—f5+*	*Re7—e6*
10.	*Cf5×g7+*	*Re6—e7*
11.	*Cg7—f5+*	*Re7—e6*
12.	*d4—d5+*	*Re6×f5*
13.	*Dd1—h5+*	*Rf5—e4*
14.	*0—0—0*	

urmat de *f2—f3*, respectiv *Td1—d4*.

* * *

In cazurile când ambii adversari au făcut rocadele, la o astfel de slăbire de poziție (ca prin *h2—h3*), pornirea la un atac de pioni nu poate avea sens decât foarte rar. Aceasta din motivul

că se pot astfel slăbi şi pionii de pe propriul flanc al Regelui.

Astfel de atacuri sunt justificate numai în cazurile când se pot concentra repede propriile figuri, fără ca adversarul să dispună de aceeaşi posibilitate. Este deci vorba de pătrunderea anticipată în poziţia Regelui advers. Vom studia exemplul din *diagrama nr. 37*, în care Negrul are o poziţie în felul acelora care se produc prin deschiderile preferate de jucătorii „naturali", adică acei care nu vor să înţeleagă că trebue să se respecte principiile discutate în capitolele deschiderilor.

Nr. 37

In cazul nostru, avansarea pionului *h2* nu poate fi corectă, pentrucă Turnul alb ne mai fiind la *h1*, ar fi nevoe de prea mult timp ca să ajungă pe coloana care s'ar deschide ulterior.

Trebue deci să se încerce specularea slăbiciunilor aduse de mutarea *g7—g6* printr'o manevră mai fină, făcută numai de figuri.

Se oferă o ocazie cu continuarea *Dd1—d2*, urmată de *Ne3—h6*, Albul putând să se debaraseze de Nebunul negru dela *g7*, care mai apără acum câmpurile slăbite dela *f6* și *h6*. Intenția Albului este de a pătrunde cu Dama și cu Caii pe câmpurile acestea.

Exemplu din jocuri care se pot vedea adesea :

1.	*Dd1—d2*	*d7—d6*
2.	*Ne3—h6*	*d6×e5*
3.	*Nh6×g7*	*Rg8×g7*
4.	*d4×e5*	*Dd8—d7*
5.	*Cc3—e4*	*Ce7—d5*
6	*Nd3—c4*	*Ta8—d8*
7.	*Nc4×d5*	*e6×d5*
8.	*Ce4—f6*	*Dd7—e6*
9.	*Dd2—g5*	*Nb7—c8*

Contra amenințării *Cg4*.

10.	*Ta1—e1*	*De6—f5*
11.	*Dg5—h4*	*h7—h6*
12.	*Cf3—d4*	*Cc6×d4*
13.	*Dh4×d4*	*c7—c5*
14.	*Dd4—d2*	*d5—d4*
15.	*f2—f4*	*c5—c4*
16.	*g2—g4*	*Df5—e6*
17.	*f4—f5*	*De6—c6*
18.	*Te1—e4*	*Nc8—b7*
19.	*Tf1—f3*	*Dc6—c5*
20.	*Dd2×h6+*	*Rg7×h6*
21.	*Tf3—h3+*	

urmat de mat.

In poziția *diagramei nr. 38*, avem un caz ceva mai dificil :

Nr. 38

Prin înaintarea *h3* şi *g4*, Albul şi-a creat unele slăbiciuni ale scheletului de pioni. Acestea ar fi fost periculoase dacă figurile negre ar fi stat tot atât de libere şi de mobile ca acele albe.

Dar aproape toate sunt înghesuite pe flancul Damei, manevrele lor fiind destul de dificile. Figurile albe pot fi uşor concentrate pe flancul Regelui. Albul are astfel cele mai mari şanse de a iniţia un atac promiţător, aceasta înainte ca Negrul să reuşească să obţină, prin schimburi de figuri, o superioritate necesară jocului de final. Mersul partidei este instructiv, pentrucă ne arată cum trebue condus un atac în astfel de poziţii.

Este vorba de o fază a partidei *E. Cohn — Ed. Lasker* din *1909*:

1.	*Cg1—f3*	*Nf6—g7*
2.	*Rg1—h2*	*f7—f6*
3.	*Te1—g1*	*Gb8—d7*
4.	*Cf3—h4*	*Rg8—f7*

Negrul vede atacul, care se apropie prin:

Dd1—d2, Tg1—g2, Ta1—g1 și *Ch4—f5* și se decide să fugă cu Regele. Dar nici pe flancul Damei nu poate găsi liniștea căutată, aceasta din cauza slăbiciunilor create de mutările: *b7—b5* și *c7—c5*, astfel încât Albul descoperă și pe acolo câmpuri necesare pentru pătrundere. Jocul a continuat cu:

5.	*Ch4—g2*	*Rf7—e7*
6.	*Dd1—e2*	*Cd7—b6*
7.	*Tg1—f1*	*Nb7—c8*

Negrul mai intenționează să joace *f6—f5*, ca să obțină un contraatac pe flancul Regelui.

8.	*f2—f4*	*Re7—d8?*

Negrul nu este consecvent. Trebuia să încerce *f6—f5*.

9.	*f4×e5*	*d6×e5*
10.	*De2—f2*	*Cb6—d7*
11.	*a2—a4!*	*Nc8—b7*
12.	*a4×b5*	*a6×b5*
13.	*Ta1×a8+*	*Nb7×a8*

Albul a realizat intenția inițială, reușind să deschidă coloanele pentru atac pe flancul Damei. El este pregătit să profite de slăbiciunea pionului *c5*, aceasta prin mutarea *b2—b4*. Poziția Negrului poate fi socotită ca și pierdută.

Exemplele arătate servesc să ne învețe cum simple mutări de pioni pot produce catastrofe, din cauza slăbirilor ce le aduc pozițiilor de apărare ale Regilor.

Când slăbirile survin la pioni de pe flancul îndepărtat de Rege, atunci speculările strategice se fac prin manevre îndreptate contra pionilor înșiși.

Aceasta se întâmplă mai mult în jocurile de final, în special în jocurile numai cu Turnuri.

Să facem o comparaţie între poziţiile din *diagramele nr. 39 şi nr. 40.*

Nr. 39

Nr. 40

In diagrama *nr. 39* avem un schelet de pioni rupt la *g7* iar în diagrama *nr. 40* unul rupt la b7. Lipsa pionului de la *g7* poate deveni fatală într'un joc de mijloc, din cauza slăbirii câmpurilor *f6* şi *h6*, după cum s'a şi văzut. Această slăbiciune nu prezintă importanţă în jocul de final, pionii *f* şi *h* putând fi apăraţi cu uşurinţă de Rege.

In schimb, lipsa pionului *b7*, din cealaltă diagramă, nu mai constitue vreo slăbiciune pentru jocul de mijloc. Aceasta pentrucă nimic nu stă în spatele lor, nimic care ar putea fi periclitat printr'o pătrundere de figuri pe la *a6* sau *c6*.

Dar în acest caz pionii *a* şi *c* sunt slabi în final, ei fiind cam departe de Regele lor. In capitolul partidelor model, dela sfârşitul volumului, vom găsi şi o partidă relativă la un astfel de sfârşit de joc.

Insă nu ne este permis să conchidem că Negrul trebuia neapărat să evite schimbul la *c6*. Aceasta pentrucă el obţine în schimbul pionilor slăbiţi o coloană deschisă, care permite aducerea Turnurilor în joc.

Avantajul acesta poate adesea să creeze condiţiuni favorabile pentru luptele jocului de mijloc.

Se mai poate reuşi şi în a se debarasa de pionul slab—*a* prin avansarea lui până la *a4*, pentru un schimb contra pionului advers —*b*, după o forţare a aducerii lui la *b3* (prin atacuri de Turnuri).

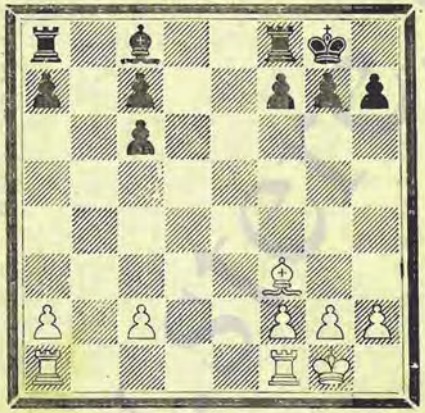
Deci în cele mai multe cazuri astfel de slăbiciuni sunt numai aparente. Pe de altă parte un pion la *c6* este câteodată necesar pentru o susţinere de înaintare în centru prin *d6—d5*. In plus pionul *c6* poate fi întrebuinţat la o înaintare, cu scopul creerii unei presiuni oarecare asupra punctului *b3* al adversarului.

In schimb dezavantajul unui schelet de pioni

rupt pe flancul Damei, poate deveni câteodată fatal chiar în jocul de mijloc.

Astfel de manevre sunt acelea când adversarul reuşeşte să atace scheletul, fără ca să-şi asume vreun risc pe flancul Regelui, adică fără să permită ca acolo să se însceneze vreun atac decisiv.

Să urmărim un caz concret în *diagrama nr. 41.*



Nr. 41

Ambii jucători au scheletele de pioni rupte. Numai acela care reuşeşte să intre în posesia unei coloane deschise, poate obţine un avantaj.

Negrul fiind la mutare dovedeşte că Albul nu a jucat precis deschiderea.

Acesta a pierdut doi *timpi*, el trebuind să mai bată la *c6* şi trebuind acuma să fi fost la mutare. Dezavantajul în aparenţă microscopic, dar totuşi suficient pentru a crea multe dificultăţi. Negrul nu trebue să se apere cu *Nc8—b7* sau *d7*, căci ar reduce valoarea Nebunului la rolul unui pion şi ar oferi Albului o ocazie să atace cu *Tb1* sau *Td1*, cu obţinerea dominării pe una din co-

loanele deschise. Din contra, Negrul trebue să utilizeze timpii câştigaţi, spre a-şi aduce înante Turnurile de pe una din coloanele deschise, mai bine zis spre a-şi dubla Turnurile pe coloana „*b*"; chiar dacă pe această coloană nu este nimic de atacat, pentrucă astfel va putea pătrunde pe întâia sau a doua linie orizontală, spre a ataca pe cale laterală pionii albi. Prin această manevră, care ameninţă jocul adversarului, se limitează acţiunea figurilor sale, condamnându-le la un joc de apărare de pioni.

De fapt, jocul Negrului se desvoltă cu superioritate, ca în partida următoare:

1.	...	*Ta8—b8*
2.	*Nf3×c6*	*Tb8—b2*
3.	*Nc6—e4*	*Nc8—e6*
4.	*a2—a3*	*Tf8—b8*

Coloana „*b*" se află în posesia Negrului.

Albul ar putea încerca să intre în posesia coloanei „*d*", dar aceasta nu ar avea nici o valoare, Nebunul dela *c6* impiedicând o pătrundere la *d7*.

Albul este condamnat la o lipsă de acţiune şi Negrul va putea să obţină deciziunea, dacă reuşeşte să răpească pionului *c2* orice fel de apărare.

De fapt există manevra *c7—c5—c4*, urmată de *f7—f5*.

Se slăbeşte punctul *c6*, permiţându-se Albului să încerce o contramanevră de atac, printr'o pătrundere pe coloana „*e*".

Deaceea Negrul este obligat să schimbe cât mai curând un Turn, ca apoi Regele singur să poată fi deajuns pentru a apăra coloana „*c*".

Aceste considerente ne explică mutările următoare:

5.	*Tf1—e1*	*c7—c5*
6.	*h2—h3*	

In asemenea poziţii se ivesc adesea astfel de neplăceri. Inainte ca Turnul să poată ieşi în joc, mai trebue să se piardă o mutare, spre a se face un loc de salvare pentru Rege.

6.	...	c5—c4
7.	Te1—e3	Tb2—b1+
8.	Ta1×b1	Tb8×b1+
9.	Rg1—h2	f7—f5
10.	Ne4—f3	Rg8—f7
11.	Nf3—e2	

cu ameninţarea Te3—c3

11.	...	Tb1—b7
12.	Te3—c3	Rf7—f6

Nu merge Ne2×c4, din cauza lui Tb7—c7

13.	f2—f4	

Albul vrea să închidă calea Regelui negru spre *d4*. dar nu poate reuşi. In schimb, Negrul ocupând coloana „*d*" cu Turnul taie definitiv calea Regelui alb spre flancul luptei, adică al Damelor.

13.	...	Tb7—d7
14.	Rh2—g3	Td7—d4
15.	Rg3—f3	Rf6—e7
16.	Tc3—e3	Re7—d6
17.	Rf3—g3	Td4—d2
18.	c2—c3	Ne6—f7

Ar fi fost greşit Td2—a2, din cauza răspunsului Te3×e6+.

Acum pionul *a* nu mai poate fi salvat.

19.	a3—a4	g7—g6
20.	Ne2—f3	Td2—a2
21.	Nf3—d1	Ne6—d5
22.	Te3—e2	Ta2—a1
23.	Te2—d2	Ta1—a3
24.	Td2—c2	Ta3—a4

In fine!

Negrul obţine avantajul material. O dreaptă recompensă pentru lupta de obţinere a coloanei deschise „b", încă din jocul de mijloc (dintr'o partidă *Lazard — Ed. Lasker*).

* * *

Am văzut cum posedarea coloanelor deschise de către Turnuri poate aduce victorii, operându-se prin limitarea mutărilor adversarilor.

Vom vedea şi cazuri în care o mai bună mobilitate a figurilor uşoare aduce şi ea victorii. Astfel se confirmă, în mod practic, că cele prevăzute odată cu discutarea principiilor generale, sunt exacte.

Putem deci, fără a ne teme de o contrazicere serioasă, să formulăm *legile următoare*, pe care urmează să le memorăm şi să le respectăm cu sfinţenie:

I. *Atacurile* trebuesc dirijate, în general, numai contra unor *obiective* care pot fi *fixate* sau *legate* de câmpurile lor;

II. când urmărim numai izgonirea vreunei figuri adverse dintr'o poziţie dominantă, o vom face numai dacă propriile noastre figuri nu îşi înrăutăţesc poziţiile lor sau dacă pionii noştri, care atacă, nu aduc slăbiciuni în scheletul general al pionilor noştri;

III. mutările de pioni aduc în general slăbiri de poziţii.

Aceasta din două motive: ori ajungem la situaţia de a avea pioni înapoiaţi, ori ei slăbesc puterea de apărare a flancului Regelui nostru, dând inamicului posibilitatea de a pătrunde cu figuri prin câmpurile mai slab păzite;

IV. atacurile bazate şi pe o colaborare de pioni sunt indicate numai atunci când se poate conta pe o concentrare rapidă şi superioară a figurilor noastre, astfel ca să se poată împiedica concentrarea figurilor adverse; şi

V. *mutările de pioni* trebue să devină foarte *rare în jocurile de mijloc.*

In această fază a jocului se vor utiliza principial numai figurile. *Regulă: „Activitatea principală a jocului de mijloc aparţine figurilor".*

* * *

In jocurile de mijloc, pentru a manevra cu succes, este nevoe să se recunoască precis care sunt slăbiciunile poziţiei adverse.

Numai astfel se poate ajunge în situaţia de a şti cum trebue să dirijăm atacurile viitoare.

In cele mai multe cazuri vom găsi aceste slăbiciuni în poziţiile pionilor. Să nu uităm niciodată faptul, că o greşeală în aşezarea unei figuri mai poate fi adesea reparată, graţie mobilităţii ei, dar că o greşeală făcută cu o mutare de pion nu mai poate fi niciodată reparată.

Aceasta este şi explicaţia, dece va fi greu de căutat puncte de atac contra figurilor, care ştim că pot fugi uşor din locul ales pentru atac. La pioni cazul este contrariu.

Când poziţia adversă nu oferă încă slăbiciuni, vom avea drept problemă principală de rezolvat

găsirea manevrelor tactice şi strategice, care să încerce provocarea unor astfel de slăbiciuni.

In comentariile partidelor, dela urmă, voi încerca să scot în evidenţă cât mai multe principii, cât mai multe metode tactice, care să servească la complectarea celor ce s'au expus până acum.

Astfel vom reuşi să cugetăm ca adevăraţii şahişti. Cititorii nu voi fi neapărat obligaţi să mai rătăcească prin labirintul cugetărilor de detalii şi nu vor trebui să-şi încarce memoria cu acele nenumărate variante redate în majoritatea tratatelor despre jocul de şah.

Incerc deci să contribui la desvoltarea capacităţii de descurcare în jocurile de mijloc, chiar fără a pretinde cititorilor o cunoaştere perfectă a nenumăratelor deschideri.

Alegerea partidelor este făcută astfel, ca ele să se afle într'o oarecare corelaţie directă cu cele învăţate în capitolele deschiderilor.

Inainte de a trece la cercetarea partidelor, este nevoe să aduc un mic studiu referitor la unele concepţii superioare asupra felului de conducere a jocului de mijloc. Acest studiu se adresează jucătorilor puţin mai avansaţi, precum şi celor mai puţin versaţi, după ce vor fi studiat bine părţile expuse.

Principiile următoare sunt descoperite de marele teoretician modern *Niemzowitsch* şi au o importanţă covârşitoare pentru modul de joc al tuturor jucătorilor mai buni, în special cei sovietici.

In cele expuse anterior (în acest capitol), s'a vorbit mult despre felul de exploatare al slăbiciunilor, iar în capitolele despre deschideri s'a vorbit despre strategia legată de noţiunea posedării de centru.

Principiile acestea generale reprezintă de fapt

rezultatul unor eforturi făcute de jucătorii din epoca teoriei clasice.

In utimele decenii, acestea au fost perfecţionate. Câţiva maeştri, între care *Alechin, Niemzowitch, Breyer, Reti,* etc., au descoperit principii mult superioare.

Incep cu o mare descoperire a lui *Niemzowitch.*

Foarte răspândită este ideia greşită, de a se socoti necesară metoda strategică după care se presupune că orice mutare trebue să aibă de scop producerea imediată a unui efect vizibil.

Astfel se tinde în a căuta permanent numai mutări de ameninţare sau numai mutări de apărare, quasi directă, adică numai mutări care să pareze ameninţările.

Celelalte feluri de mutări, ca de exemplu: mutări liniştite, mutări de retragere pentru corectări de poziţii, mutări pregătitoare, etc. nu prea sunt luate în considerare.

Principiul cel nou ne spune că adevăratele mutări poziţionale pot fi considerate numai acelea care au de scop asigurarea poziţiei şi aceasta dintr'un punct de vedere superior celui de până acuma.

E bine să ne obişnuim cu ideea că astfel de mutări nu vor fi în viitor şi în general, mutări de ameninţare şi nici de apărare.

Necesar este de a se şti cum trebue să ne punem figurile în contact cu figurile adverse, dar şi cu toate celelalte ale noastre. Aceasta în momentele strategice de o mai mare importanţă.

Când un jucător poziţional, adică unul care înţelege cum să-şi asigure poziţia în sens superior, joacă cu un jucător de combinaţii, poate ajunge adesea să trăiască un astfel de moment.

Jucătorul de combinaţie, adică acela care ştie să atace energic, se aşteaptă numai la două fe-

luri de mutări: fie la o mutare de apărare, fie la un contraatac advers.

Dar adevăratul jucător de poziţie îl poate surprinde cu o mutare care să aibă un sens cu totul neprevăzut. El poate alege mutări care au de scop să aducă unele figuri proprii în contact direct cu un punct-cheie.

Astfel de contacte se dovedesc a fi aducătoare de minuni, aceasta pentru simplul motiv, că poziţia se face mai sănătoasă.

Şi atacul înscenat este foarte uşor respins. De exemplu: apărarea unui câmp, care nici nu este atacat.

Jucătorul de poziţie nu apără acel câmp numai pentru a-l apăra, dar din simplul motiv că el ştie că figura respectivă va deveni mai tare prin contactul făcut cu acel punct.

Chestiunea aceasta va mai fi studiată la analiza noţiunii de *„supraacoperire"*. Acum un exemplu practic, ce ne va lămuri pe deplin.

Există prejudecata că în partidele cu rocade diferite, jocul trebue să se continue prin atacuri grăbite, date contra poziţiilor Regilor adverşi. „Şi cine răzbate înainte, trebue să câştige".

Această idee este falsă şi nu poate aparţine de cât unor diletanţi. Partida următoare ne va lumina:

ALB: Niemzowitsch — *NEGRU:* N.N.

1910

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*d2—d4*	*e5×d4*
4.	*C f3×d4*	*d7—d6*

O mutare relativ bună pentru un jucător defensiv, cu ideea continuării: Cf6, Ne7 0-0 şi cu încercarea de a presa la e4.

5.	*Cb1—c3*	*C g8—f 6*
6.	*Nf 1—e2*	*Nf8—e7*
7	*Nc1—e3*	*Nc8—d7*
8.	*Dd1—e2*	*a7—a6 ?*
9.	*f 2—f3*	*0—0*
10.	*0—0—0*	*b7—b5*

Nr. 42

Acest atac nu este însă indicat. Dar jucătorul N.N., făcând ultima mutare, nu putu să-şi reţină exclamaţia cunoscută: *„Acum poate să înceapă!"*. El se aştepta neapărat la răspunsul 11. *g2—g4*, gândind în sine: *„Cine va ajunge înainte?"*. Dar *Niemzowitsch* jucă altfel:

11. Cc3—d5 !

Cu această mutare se ocupă punctul înaintat al coloanei *„d"*. Albul satisface cerinţele unei a doua legi a jocului poziţional, adică aceea de a pedepsi un atac greşit. Aceasta se face printr'o

pătrundere în centru sau printr'o ocupare de poziţii centrale.

Jocul a continuat:

11.	...	*Cf6×d5*
12.	*e4×d5*	*Cc6×d4*
13.	*Ne3×d4*	

şi albul stă mult mai bine.

El posedă o poziţie centrală, care nu poate să-i fie contestată nici prin încercarea: *13. ...Nf6 14. f4 Tfe8 15. Nf3* urmat de *The1.*

Negrul are acum un flanc descompus, deci o mare slăbiciune pentru final.

Putem afirma că mutarea 11. *Cc3—d5* reprezintă o adevărată mutare poziţională.

Regulă: *Nu trebue să atacăm oricând,* mai recomandabil fiind mutările de asigurare, acestea în sensul lor superior.

Alte erori fundamentale, ivite şi la jucători foarte tari:

Aproape toată lumea crede că în jocul de poziţie, problema principală ar consta în primul rând, din acumularea de mici avantaje, pentru ca ele să poată fi speculate în jocul de final.

In fond nu este tocmai astfel. Acest principiu, desigur fundamental, poate fi considerat numai ca principiu de al doilea ordin.

Adevăratul joc modern de poziţie pretinde înainte de toate aplicarea *„principiului preevitării".*

Atât atacul, cât şi apărarea sunt *probleme subordonate unei profilaxii energice,* executată după un plan determinat.

Aceasta este acum cea mai mare problemă strategică.

Aci este vorba de preîntâmpinarea unor anumite posibilităţi nedorite într'un sens anumit poziţional. Există două feluri de posibilităţi :

Prima posibilitate constă în împiedicarea adversarului de a ajunge la aşa zisa mutare eliberatoare de pion. Jucătorul de poziţie va trebui să-şi plaseze astfel figurile ca să asigure împiedicarea mutării de eliberare. Bine înţeles că va avea să controleze poziţia, pentru a şti dacă mutarea de „eliberare" degajează realmente jocul advers.

De câte ori nu se întâmplă ca aceste feluri de mutări să contribue chiar la o deschidere prematură şi nefavorabilă a jocului!

Tratez acest principiu de eliberare odată cu acel al împiedicării. Numai astfel vom înţelege mai bine sensul lor adevărat.

Nr.43

Voi indica însă acuma un *exemplu* de o „*eliberare*" nerațională.

In poziția *diagramei nr. 43*, Albul permite adversarului să joace mutarea de eliberare *e6—e5*, aceasta cu mutarea lui *b2—b4*. Dece ? Pe drept ?

Mutarea *e6—e5*, în alte poziții similare, face parte din categoria mutărilor de eliberare, pentru că ea caută să degajeze o poziție strâmtorată, — reprezentând chiar o acțiune de centralizare. Manevra este îndreptată contra tendinței Albului de a învălui jocul prin contraacțiunea începută pe flancul Damei cu *b2—b4*.

Albul este acela care a jucat de fapt bine, pentrucă după :

1.	*b2—b4*	*e6—e5 ?*
2.	*d4×e5*	*Cc6×e5*
3.	*Nc1—f4 !*	*Ce5×f3+*
4.	*Dd1×f3*	*Dc7—d8*
5.	*h2—h3*	

urmat de *Ta1—d1* și de ocuparea câmpului *d4* (câmp de blocare) de către un Cal sau un Nebun, el are un joc superior.

Negrul, știind dela început că se află într'un dezavantaj de *tempo*, putea să se aștepte la acest insucces, cu încercarea de „eliberare".

Al doilea *exemplu (diagrama nr. 44)*.

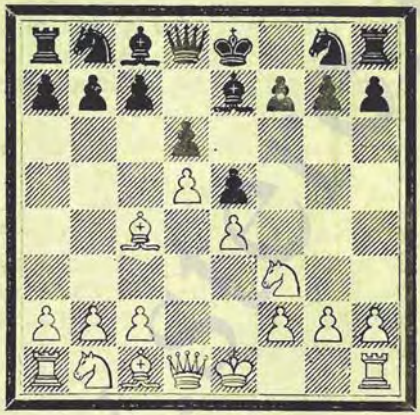
In acest caz vom vedea că nu pot fi împiedicate, în durată, înaintările de eliberare, când ele ajung, la momentul oportun, a fi indicate.

In astfel de cazuri se va urmări numai îngreuerea realizării lor, fără a ne încăpățâna în a le împiedica, cu orice preț.

După mutările :

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Nf 1—c4*	*Nf 8—e7*
4.	*d2—d4*	*d7—d6*
5.	*d4—d5*	*Cc6—b8*

obţinem poziţia diagramei.



Nr. 44

Lanţul de pioni : *e4, d5* contra : *e5, d6* face ca Albul să tindă la continuarea *c2—c4* şi *c5*, iar Negrul la *f7—f5*.

Măsuri de forţă ca :

6. *Nd3 Cf6*, 7. *h3 0—0*, 8. *g2—g4* ? nu sùnt poziţionale. Dar :

6. *Nd3 Cf6*, 7. *c4 0—0*, 8. *Cc3 Ce8*, 9. *De2*, par a fi indicate, pentrucă la :

9. ..... f5, se poate recurge la manevra următoare :

10. *e4×f5 N×f5*, 11. *N×f5 T×f5*, 12. *Cc3—e4*, cu un joc bun.

Din acestea rezultă că împiedecarea mutărilor

de eliberare, făcute de pioni, prezintă o importanţă capitală în toate jocurile de poziţii.

Impiedicarea acestora va trebui să fie înţeleasă ca o *„profilaxie"* cu o *tendinţă* spre *„exterior"*.

Concepţia profilaxiei spre *„interior"* este mult mai delicată.

Aci este vorba de ceva rău, care nu a fost niciodată înţeles ca atare, dar care poate fi de mare efect destructiv.

Răul constă în faptul că propriile figuri nu sunt deloc în legătură sau sunt numai într'un contact insuficient cu punctele strategice proprii cele mai importante.

Aceasta constitue răul, care ne face să satisfacem cerinţa strategică de a supraapăra propriile noastre puncte strategice importante.

Aceasta înseamnă crearea unei apărări mai numeroasă decât atacul ce s'ar putea da asupra acestor puncte.

O regulă fundamentală: „Atât punctele slabe cât şi cele mai tari, deci tot ce poate fi considerat ca punct strategic important, necesită o supraapărare".

Executarea manevrei se face de figuri. Acestea dobândesc o şansă de recompensare, tocmai pentru faptul că ajută la apărarea unor puncte de importanţă strategică.

Avem nevoe de două observaţii lămuritoare:

I. Punctele de blocadă se dovedesc în toate împrejurările a fi câmpuri bune. O figură, ajunsă într'un câmp de blocadă, obţine acolo pe neaşteptate o forţă activă. Ea obţine şi o posibilitate de a acţiona spre exterior (dinspre câmpul menţionat).

Acum ideea de supraapărare reprezintă o formă

mai largă a ideii schiţată anterior. De exemplu: *Supraacoperirea unui pion înaintat şi tare.*

Să luăm cazul pionului *e5* din *diagrama nr. 45.*

Nr. 45

Apărarea prin *d4* nu este suficientă, pentrucă la *c6—c5*, Albul intenţionează să joace *d4×c5*, părăsind baza lanţului şi ocupând câmpul eliberat *d4*.

Supraapărarea se va face astfel:

9.	*Cb1—d2*	*Cg8—e7*
10.	*Cd2—f3!*	*Ce7—g6*
11.	*Tf1—e1!*	*Nf8—b4*

cu scopul de a aduce Nebunul la *c7*, ca apoi să urmeze *f7—f6*.

12.	*c2—c3*	*Nb4—a5*
13.	*Nc1—f4!*	

A treia supraacoperire:

13.	...	*0— 0*
14.	*Nf4—g3*	*Na5—c7*
15.	*Cf3—g5*	

Acum se descoperă existenţa unei forţe interne a *supraacoperirii*. Figurile supraapărate, în apărenţă fără viaţă *(Cf3, Nf4* şi *Te1)*, desvoltă deodată o forţă considerabilă.

15.	...	*Tf8—e8*
16.	*Ce2—f4*	*Cg6—h8*
17.	*Dd1—g4*	*Cd7—f8*
18.	*Te1—e3*	*b7—b6*

(mai bine era Nd8)

19.	*Cf4—h5*	*Ch8—g6*
20.	*Te3—f3*	*Te8—e7*
21.	*Ch5—f6+*	*Rg8—h8*
22.	*Cf6×h7*	*Cf8×h7*
23.	*Cg5×f7+*	*Te7×f7*

24. Tf3×f7, cu un joc câştigat.

Supraapărarea unui punct strategic important s'a dovedit a reprezenta întreprinderea unei acţiuni bune. Recompensa nu a întârziat a se produce printr'o rază destul de mare de acţiune a figurilor supraapărătoare.

Încă un *exemplu* important:

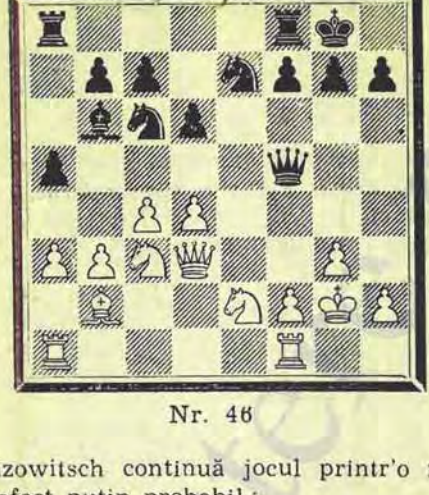
Partida *Niemzowitsch—Alechin 1925 (diagrama nr. 46)*.

Ultima mutare a lui Alechin a fost:

14.	...	*Dc8—f5!*

la care a urmat:

15.	*Ta1—d1*	*Ta8—e8*



Nr. 46

Niemzowitsch continuă jocul printr'o manevră cu un efect puţin probabil :

16. Td1—d2 !, urmat de :
17. Tf1—d1

De ce ? Pentrucă *Dd3* formează acum *punctul-cheie* al poziţiei.

Acest punct necesită astfel o supraapărare şi în adevăr, numai după câteva mutări, Turnurile dela *d1* şi *d2* se dovedesc luptătoare foarte bune. Ele pot apăra de minune pe Regele lor.

Partida a continuat astfel :

16.	...	*Df5—g5*
17.	*Tf1—g1*	*Nb6—a7*
18.	*Ce2—f4*	*Ce7—f5*
19.	*Cc3—b5*	*Na7—b8*

Acum Albul ar fi trebuit să urmeze cu *Td2—e2*, urmat de *Tde1*, cu care s'ar fi dovedit calitatea bună a manevrei de supraapărare.

II. Regula principiului de *supraapărare* este *valabilă, mai ales pentru punctele tari,* deci şi pentru câmpurile centrale, atât de importante.

Aceasta datorită mai ales motivului că centrul este expus unor atacuri repetate. Regula este tot atât de valabilă şi pentru câmpurile de blocadă tari, cât şi pentru pionii liberi, care încep a dovedi că devin tari, etc.

Punctele care deobicei sunt slabe, nu vor fi supraapărate, aceasta pentru a nu ajunge prea des în poziţii mult prea pasive de apărare.

Insă pionii slabi, care servesc de bază unui lanţ de pioni mai important, pot şi trebue să fie supraapăraţi.

Nr. 47

Să luăm de exemplu : lanţul de pioni *d4, e5* contra *d5, e6* din *diagrama nr. 47.*

Baza cea slabă, adică punctul *d4,* este apărată de Turnurile *d1* şi *d3.* Acoperirea aceasta se face în favoarea câmpului tare dela *e5.*

Intr'o partidă contra *dr-lui Tarrasch, Niemzowitsch* reuşeşte să obţină o poziţie tare de atac, mulţumită unei supraacoperiri raţionale. Baza acelui atac a constat din punctul tare dela *e5*.

Nr. 48

In *diagrama nr. 48* lipseşte pionul dela *e5*. Astfel rolul Turnurilor este redus, ele necontribuind de cât la păzirea pionului dela *d4*. Este explicabil că în astfel de cazuri nu poate fi vorba de nicio şansă pentru un atac viitor.

In rezumat: Legea de supraapărare este *valabilă* numai pentru *punctele tari*. Punctele slabe pot fi supraacoperite numai în cazuri excepţionale, adică dacă ele servesc la susţinerea de puncte tari.

* * *

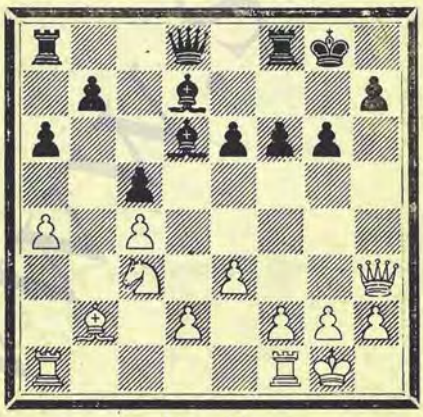
In afară de existenţa acestui principiu, teoria modernă dispune şi de ideea unei *„mobilităţi generale"* a unei mase de pioni, care poate servi la formularea unui principiu fundamental al jocu-

lui de poziţie. Desigur că lupta poziţională reprezintă o luptă dată între mobilitatea masei de pioni şi tendinţa adversă de a o înfrâna.

In această luptă, strategia preevitării, adică a supraacoperirii, serveşte ca mijloc pentru scop. Este de mare importanţă a se tinde la mobilitate. Masa mobilă poate, graţie forţei ei de expansiune, să contribue la realizările unor efecte importante de comprimabilitate.

Mobilitatea aceasta nu este întotdeauna influenţată de existenţa unui pion retrograd (înapoiat). In cazul unei înaintări generale, pionul înapoiat ar putea de exemplu să servească ulterior la o acoperire.

In cazurile existenţei unei mase mobile de pioni se cere o mobilitate totală şi nu una parţială. Nu putem considera pionii decât în totalitatea lor şi nu luaţi fiecare în mod izolat.



Nr. 49

In această poziţie ne putem aştepta la o îna-

intare de egalizare prin *d2—d4*, cu debarasarea pionului înapoiat dela *d2*. Aceasta se poate face mai devreme sau mai târziu, sau chiar acum.

Albul a jucat corect astfel :

17.	*f2—f4*	*Dd8—e7*
18.	*e3—e4*	*Nd7—c6*
19.	*g2—g4*	

după care Albul a câştigat uşor.

Şi într'o partidă contra lui *Rubinstein (1926)*, *Niemzowitsch* nu s'a grăbit să se debaraseze de pionul înapoiat :

1.	*c2—c4*	*c7—c5*
2.	*Cg1—f3*	*Cg8—f6*
3.	*Cb1—c3*	*d7—d5*
4.	*c4×d5*	*Cf6×d5*
5.	*e2—e4 !*	*Cd5—b4*
6.	*Nf1—c4*	*e7—e6*
7.	*0—0*	*Cb8—c6*

La 7. ..... *a6*, Albul nu s'ar fi grăbit să avanseze pionul *d*, pentrucă după 8. *d4 c×d*, 9. *D×d4 D×d4*, 10. *C×d4 Nc5*, 11. *Ne3 N×d4*, 12. *N×d4 Cc2*, 13. *Tad1 C×d4*, 14. *T×d4 Cc6*, 15. *Td2 b5*, urmează *Nb7* şi *Re7* cu egalare.

Dacă s'ar fi jucat 8. *d3*, aceasta după ce înainte s'ar fi intercalat *a3 Cc6*, Albul ar fi avut după *Ne3* o poziţie pregătită pentru atac.

8.	*d2—d3*	*Cc6—d4*

Altfel ar fi urmat *a3*.

9.	*Cf3×d4*	*c5×d4*
10.	*Cc3—e2*	

şi Albul obţine, după *f2—f4*, o masă mobilă de

pioni, bine susţinută de *Nc4*. (A se vedea partida la urmă).

Pentru o complectare a cunoştinţelor necesare conducerii jocului de mijloc este absolut necesar să studiem cu atenţie partidele model, care urmează.

Comentând aceste partide, caut pe cât este posibil, să complectez multe din legile fundamentale, nedescrise încă în capitolele precedente. In aceste partide am încercat pe alocuri să aprofundez şi unele jocuri de final, fără cunoaşterea cărora nu poate fi înţeles jocul de mijloc.

Va fi necesar ca într'un al doilea volum, să mai desvolt o teorie complectă a acestor importante şi fine feluri de jocuri.

Volumul acela va trebui să aibă şi multe partide celebre, alese special pentru a arăta cum înţeleg maeştrii să speculeze la sfârşitul partidelor, cele mai mici avantaje obţinute în jocul de mijloc şi câteodată chiar în deschideri.

Cu această ocazie, rog pe cititori să-mi trimită observaţiile lor, astfel ca omisiunile sau erorile să poată fi avute în vedere în viitor.

CAP. III.

PARTIDE COMENTATE

PARTIDA Nr. 1

GAMBITUL REGELUI REFUZAT

Alb : *Dr. Tartakower* Negru : *BURN*

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*f2—f4*	*Nf8—c5*
3.	*Cg1—f3*	*d7—d6*
4.	*f4×e5*	

Un schimb incorect! Deschiderea coloanei „*d*" oferă o activitate prea mare pentru Dama neagră. In schimb, coloana deschisă „*f*" nu constitue o compensație pentru Alb, dacă nu reușește să închidă diagonala Nebunului dela *c5*, care împiedică rocada și nu dă timp Turnului *h1* să ajungă la *f1*. Albul dorește prin *c2—c3* să realizeze înaintarea *d2—d4*.

Această manevră este aici îndoelnică, ea necesitând prea multe mutări de pioni, Negrul putând între timp să desvolte figurile.

Partida aceasta ne arată cum trebue să se profite de un sistem de deschidere greșit.

4.	...	*d6×e5*
5.	*c2—c3*	*Cb8—c6*

Negrul nu poate împiedica prin *Ng4* înaintarea

d2—d4, din cauza faptului că Dama se poate deslega cu ajutorul şahului dat la *a4*.

6. *b2—b4 ?*

Mutare lipsită de sens tactic. Continuarea 7. *b4—b5*, nu aduce câştig de pion din cauză că urmează 7.... *Ca5* 8. *C×e5 Dh4+*.

Albul neglijând desvoltarea, nu face decât să slăbească câmpul *c3* şi pionul *b* însuşi.

6.	...	*Nc5—b6*
7.	*Nf1—b5*	*Cg8—f6 !*

Se atacă pionul *e4*, care şi-a pierdut apărarea naturală *Cc3*.

Contraatacul Negrului este aci indicat. Deschiderea coloanei „*e*" va fi favorabilă Negrului, după ce va fi făcut *O—O* şi va fi jucat *Tf8—e8*. Astfel s'ar proita de faptul că Albul nu poate roca între timp.

8. *Cf3×e5*

Mai bine era de apărat pionul *e4* cu *Dd1-e2* sau *d2-d3*.

8. ... *0—0 !*

Pregătirea unui atac strălucit. In orice fel ar bate acum Albul la *c6*, deschiderea coloanei „*e*" îi va deveni fatală.

9. *Ce5×c6*

După 9. *N×c6 b×c6*, 10. *C×c6* urmează *De8* cu câştig. Nici 10. *d4* nu mai ajută, căci poate urma *C×e4*, 11. *0—0 C×c3* cu joc superior.

Cât de repede se răzbună slăbiciunea câmpului *c3!*

9.	...	*b7×c6*
10.	*Nb5×c6*	*Cf6×e4!!*

Albul nu poate juca *N×e4*, nici *N×a8*, pentrucă: în primul caz (11. *N×e4*) ar urma :

11. ... Dh4+ 12. Re2 (Forțat, căci la *12. g3* urmează *12... D×e4+* cu câștig) *12... D×e4+*, urmat de *13. ... Na6+* și câștigă; în al doilea caz (*11. N×a8*) ar urma :

11. ... Nf2+ 12. Re2 Ng4+ și *13. Dd3+* și mat la mutarea următoare. (La *12. Rf1, Na6+ 13. d3 N×d3+* și mat la mutarea următoare

11.	*d2—d4*	*Dd8—f6!*
12.	*Nc6×e4*	*Df6—h4+*
13.	*Re1—d2*	*Dh4×e4*
14.	*Dd1—f3*	*De4—h4!*
15.	*g2—g3*	

La 15. *D×a8* urmează *Df2+* cu câștig de Damă.

15.	...	*Dh4—g5+*
16.	*Df3—e3*	*Dg5—d5*
17.	*Th1—e1*	*Nc8—g4*
18.	*Rd2—c2*	*a7—a5!*

Răzbunarea înaintării pionului *b*.

19.	*b4×a5*	*Ta8×a5*
20.	*Nc1—a3*	*c7—c5*

Cu aceasta se procedează la ruperea flancului pionilor albi.

21.	*d4×c5*	*Ta5×a3!*
22.	*Cb1×a3*	

Sau 22. *c5×b6 T×a2+*, 23. *T×a2 D×a2+*, 24. *Rc1 Nf5*, cu joc câștigat.

22. ... *Nb6×c5*

Restul nu contează.

23. *De3—e5* *Ng4—f5+*
24. *Rc2—b2* *Dd5×b7+*

şi Albul a abandonat la mutarea 30-a.

* * *

PARTIDA Nr. 2

CONTRAGAMBITUL FALKBEER

Alb: *Leonhardt* Negru: *MARSHALL*

1. *e2—e4* *e7—e5*
2. *f2—f4* *d7—d5*
3. *e4×d5* *e5—e4*
4. *d2—d3* *e4×d3*
5. *D d1×d3* *Cg8—f6*
6. *C b1—c3*

Ar fi greşit să se joace acum *c2—c4* pentru a apăra pionul dela *d5*. Aceasta pentrucă Negrul ocupă repede cu Turnul, coloana deschisă „e" în timp ce Albul nu poate găsi timpul necesar asigurării poziţiei Regelui. Ca de ex.: 6. *c2—c4*, *Nf8—c5*, 7. *Cg1—f3* *0—0*, 8. *Nf1—e2* *Tfe8*, cu ameninţarea *Cf6—g4* sau *Cf6—e4*, urmată de *Nf2+* sau *Cf2*.

6. ... *Nf8—c5*
7. *Nc1—d2*

Desigur că Albul ar fi preferat să joace 7. *Ne3*, ca să închidă diagonala, dar ar fi pierdut repede

rocada, din cauza mutării *Dd8—e7*, ceeace ar fi fost nefavorabil odată ce coloanele centrale sunt deschise.

7.	...	*0—0*
8.	*0—0—0*	*Cb8—d7*
9.	*Nf1—e2*	*Cd7—b6*
10.	*Ne2—f3*	*Nc8—g4*
11.	*Nd2—e3 ?*	

Cum Albul nu şi-a terminat încă desvoltarea figurilor, trebuia să aibă ca primă grijă să scoată Calul dela *g1*. Era deci mai bine: 11. *N×g4 C×g4*, 12. *Cf3*. Acum negrul obţine coloana deschisă „*e*", cu un câştig de *tempo*.

11.	...	*Nc5×e3+*
12.	*Dd2×e3*	*Tf 8—e8*
13.	*De3—d4*	*Dd8—d6*

Negrul urmăreşte cucerirea pionului *d*, aceasta pentru a echilibra situaţia materială. Astfel poate lăsa pe Alb cu un desavantaj pentru final: expunerea prea mare a pionului alb dela *f4*.

14. h2—h3 ?

Albul abandonează apărarea câmpului *g3*, o strategie greşită în finalele de Cai. Acest final este de prevăzut. De altfel pionul *f4* pretinde o posibilitate de apărare viitoare prin *g2—g3*.

Astfel pionii *g* şi *h* devin slabi, Regele alb aflându-se pe partea cealaltă a tablei. *Marshall* ne învaţă cum trebue câştigată o astfel de poziţie. Deci era mai bine *Nf3×g4*, urmat de *Cg1—f3*, fără intercalarea vreunei mutări de pion.

14.	...	*Ng4×f3*
15.	*Cg1×f3*	*Ta8—d8*
16.	*Th1—e1*	*Te8×e1*
17.	*Td1×e1*	*Cb6×d5*
18.	*Cc3×d5*	*Cf6×d5*
19.	*g2—g3*	*h7—h6*

O supapă de degajare, pentrucă se amenință mat prin *e8*. Astfel de mutări nu sunt permise în stadii timpurii, adică înainte de a ști dacă se ajunge la finaluri de Turnuri.

20. a2—a3

Albul se teme, ca după 20. *D×a7* să nu urmeze *Cd5—b4*, 21.*D×b7* și să nu se mai poată apăra de atacul periculos înscenat cu *Dd6—c5*.

Intotdeauna după facerea rocadelor diferite, adică pe flancuri opuse, există pericolul unor atacuri rapide de pioni.

Aceste atacuri sunt greu de înțeles, mai ales de începători. Ele pretind o experiență mai mare.

20.	...	*a7—a6*
21.	*Te1—d1*	*Cd5—f6 !*
22.	*Dd4×d6*	*Td8×d6*
23.	*Td1×d6*	*c7×d6*
24.	*Cf3—d4*	*Cf6—e4*
25.	*Cd4—e2*	*Rg8—f8*

Regele negru pornește să atace pionii albi slăbiți. Regele alb nu poate să se apropie de ei, fără să piardă vreunul, aceasta din cauza șahului, care poate fi dat de Cal.

26.	*c2—c3*	*Rf8—e7*
27.	*Rc1—c2*	*Re7—e6*

28.	b2—b3	Ce4—f2
29.	Ce2—d4+	Re6—f6
30.	h3—h4	h6—h5
31.	c3—c4	Cf2—e4
32.	Cd4—e2	Rf6—f5
33.	Rc2—d3	Ce4—c5+
34.	Rd3—c3	Rf5—g4
35.	b3—b4	Cc5—e4+
36.	Rc3—d4	Ce4×g3

şi Albul abandonează.

Partida aceasta ne învaţă că modul de comportare în jocul de mijloc este în funcţie de cunoaşterea jocurilor de final.

* * *

PARTIDA Nr. 3

DESCHIDEREA ITALIANĂ

Alb: *STEINITZ* Negru: *v. Bardeleben*

După cunoscutele mutări introductive:

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	Nf1—c4	Nf8—c5
4.	c2—c3	Cg8—f6
5.	d2—d4	e5×d4
6.	c3×d4	Nc5—b4+

Steinitz, se decide să joace un joc de gambit şi continuă cu:

7. Cb1—c3

Bardeleben răspunde imediat cu continuarea, care conta atunci ca mai bună.

7. ... d7—d5?

urmează:

8.	*e4×d5*	*Cf6×d5*
9.	*0—0*	*Nc8—e6*

Mutarea din text pare bună, dar Steinitz dovedeşte contrariul. După *9.* ..... *C×b3* ar fi urmat: *10. b×c3 N×c3*, 11. *N×f7+* cu recâştigarea figurii sacrificate, aceasta în cazul că Negrul ar lua Nebunul.

Dar după 11. ...*Rf8, 12. Db3,* ar da o poziţie tare, pentrucă după: 12. ...*N×a1,* se joacă 13. *Na3+Ce7* şi 14. *Te1.*

Aceste exemple ne arată cum pot fi speculate liniile deschise. Revenind la jocul lui Bardeleben, se poate menţiona că în jocurile deschise cu dueluri aprige date de figuri, orice *tempo* are un cuvânt hotărîtor de zis. Deaceea era mai bine să se bată la *c3* şi să se facă *rocada.*

Steinitz profită acum de această neglijare şi dă mai multe lovituri tari. Urmează:

10. Nc1—g5!

Putem analiza modul în care se conduce atacul. Dacă s'ar răspunde cu 10. ...*f6,* Nebunul dela *e6* ar pierde apărarea naturală a pionului *f7* şi ar urma legarea prin 11. *Tf1—e1.* Dacă Dama neagră s'ar duce la *d7,* Albul ar obţine un avantaj cu continuarea: 10. ...*Dd7,* 11. *N×d5 N×d5,* 12. *Te1+Ne7,* 13. *C×d5 D×d5,* 14. *N×e7 C×e7,* 15. *De2.* Rocada neagră ar fi permanent împiedicată. Impiedicarea rocadelor constitue o metodă bună în jocurile de atac. Aceasta se face prin specularea raţională a coloanelor deschise.

Bardeleben se vede forţat a retrage celălalt Nebun, pentru a ajuta jocul de apărare. El joacă:

10.	...	*Nf8—e7*

Jocul continuă :

11.	*Nc4×d5*	*Ne6×d5*
12.	*Cc3×d5*	*Dd8×d5*
13.	*Ng5×e7*	*Cc6×e7*
14.	*T f1—e1*	

Schimbând trei figuri, Steinitz reuşeşte să împiedice rocada adversă, pentrucă dacă Dama ar apăra Calul cu *Dd6*, ar urma *De2*.

14.	...	*f 7—f 6*
15.	*Dd1—e2*	*Dd5—d7*

Nu *Dd6*, pentru a se evita şahul dela *b5*.

16. Ta1—c1

Turnul ocupă coloana deschisă, intenţionându-se să se joace eventual *Tc5*, cu ameninţarea *Td5* şi exercitarea unei presiuni la *c7*.

Ocuparea coloanelor deschise cu Turnuri constitue o regulă, executată adesea chiar mecanic, adică chiar când nu există încă un plan precis de luptă.

16. ... *c7—c6*

O mare eroare !

Cu 16. ...*Rf7* jocul ar mai fi fost satisfăcător, graţie existenţei pionului izolat la *d4*. La 17. *Dc4+* exista răspunsul *Cd5*, urmat de *Te8*.

Sacrificiul 17. *De7+* este incorect şi poate fi urmat de : 17. ..*D×e7*, 18. *T×e7+ R×e7*, 19. *T×c7+ Rd6*, 20. *T×g7 Thc8*, 21. *g3 Tc7*, cu joc bun.

17. d4—d5 !!

Un sacrificiu de pion cu scopul deschiderii de alte linii pentru atac. Se mai pregăteşte un loc

bun pentru Calul alb, care tinde să ajungă la *f5* sau *e6*. Steinitz joacă cu o măiestrie neîntrecută.

Ce să răspundă Negrul? Dacă 17. ...*Rf7*, atunci 18. *d×c6 C×c6*, 19. *Tcd1 Dc8*, 20. *Dc4+* cu atac puternic. Sacrificiul trebue acceptat şi partida urmează:

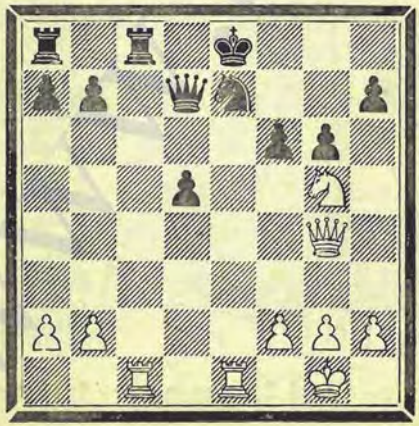
17.	...	*c6×d5*
18.	*Cf3—d4*	*Re8—f7*

Negrul se eliberează de presiunea Turnului, dar nenorocirea vine din altă parte:

19.	*Cd4—e6!*	*Th8—c8*
20.	*De2—g4*	*g7—g6*

Nu există altă replică. După *Cg6* se pierde Dama prin *Cg5+*.

21. Ce6—g5+ *Rf7—e8*



22. Te1×e7+ !!

Începutul unei adevărate combinaţii strălucite !

22. ... *Re8—f8 !*

Negrul lasă Dama în priză, dar ameninţă mat la *c1*. Dacă 22. ...*R×e7*, atunci : 23. *Te1+ Rd6 (23. ... Rd8*, 24. *Ce6+)* 24. *Db4+Rc7 (24. ... Tc5*, 25. *Te6+)*, 25. *Ce6+Rb8*, 26. *Df4+Tc7*, 27. *C×c7* şi câştigă. Dacă 22. ...*D×e7*, atunci 23. *T×c8+ T×c8*, 24. *D×c8+* şi câştigă. Partida a continuat astfel :

23. *Te7—f7+ !* *Rf8—g8*
24. *Tf7—g7+!* *Rg8—h8*

O goană interesantă a unui Turn neapărat. Dacă 24. ..*Rf8*, atunci : 25. *Ch7+* etc.

25. *Tg7×h7+* *Rh8—g8*
26. *Th7—g7+* *Rg8—h8*

şi *Steinitz* avu ocazia de a anunţa un *mat* în 9 *mutări*, cu :

27 *Dh4+* *R×g7*
28. *Dh7+* *Rf8*
29. *Dh8+* *Re7*
30. *Dg7+* *Re8*
31. *Dg8+* *Re7*
32. *Df7+* *Rd8*
33. *Df8+* *De8*
34 *Cf7+* *Rd7*
35. *Dd6#*

Una din cele mai frumoase partide jucate până astăzi.

O adevărată capodoperă şahistă !

PARTIDA Nr. 4
DESCHIDEREA SPANIOLĂ

Alb: TEICHMANN Negru: *Rubinstein*

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Nf1—b5*	*a7—a6*
4.	*Nb5—a4*	

Prin continuarea *N×c6*, Albul nu poate dovedi că *a7—a6* este o pierdere de timp. Prin schimb se desvoltă jocul Negrului, pentrucă după *d7×c6* se deschid liniile Damei şi ale Nebunului *c8*, Negrul rămânând chiar cu avantajul perechii de Nebuni. In acestea există o compensaţie suficientă pentru dublarea pionilor. Faptul că după *d2—d4* Albul schimbă la *e5* şi obţine un pion în plus pe flancul Regelui şi că Negrul nu poate cu cei patru pioni de pe flancul Regelui să desfacă formaţia celor trei pioni albi, ar face ca aceasta să se resimtă în final.

Dar în cele mai multe cazuri nici nu se ajunge în final, Negrul putând forţa victoria printr'un atac datorat unei desvoltări mult mai bune.

Am avea de ex. continuarea:

4. *N×c6 d×c6*, 5. *d2—d4 Nc8—g4 !* 6. *d4×e5 Dd8×d1+*, 7. *R×d1 0—0—0+*, 8. *Re2 Tde8*, Negrul recâştigând pionul cu un atac puternic.

In partidă s'a continuat:

4.	*...*	*Cg8—f6*
5.	*0—0*	*Nf8—e7*
6.	*Tf1—e1*	*b7—b5*
7.	*Na4—b3*	*d7—d6*
8.	*c2—c3*	*0—0*

Poziţia aceasta s'a discutat în capitolele anterioare.

Dacă Albul ar voi să aleagă unul din sistemele indicate, care ar rezulta din înaintarea în centru prin *d2—d4*, ar trebui să joace mai întâi *h2—h3*, ca să împiedice *Nc8—g4*, deoarece Calul dela *f3* este necesar apărării câmpului *d4*. Aceasta atâta timp cât Calul negru mai stă la *c6*.

După 9. *h3 Ca5*, 10. *Nc2 c5*, 11. *d4 Dc7*, 12. *Cbd2 Ca5—c6*, se obţine o poziţie în care Em. Lasker a jucat contra lui Tarrasch sacrificiul de pion, 13. *Cd2—f1*. Dr. Tarrasch a continuat cu *c5×d4*, 14. *c3×d4 Cc6×d4*, 15. *Cf3×d4 e5×d4* şi a intrat într'o poziţie dificilă, după continuarea: 16. *Nc1—g5*, urmată de *Dd1—d3*. Dificultăţile provin din cauza faptului că figurile Negrului ajung cu greutate pe flancul Regelui.

Albul are în afară de şansa de atac şi posibilitatea de a recâştiga pionul *d4*, iar Negrul rămâne cu un pion slab la *d6*.

Mai târziu, teoreticienii au fost de părere că Negrul poate accepta acest sacrificiu, dar că ar trebui să reţină Calul la *c6*, plasându-l eventual favorabil la *e5* prin care dispare ameninţarea tare *e4—e5*, cu care Lasker a reuşit să câştige prin *Ng5* şi *Dd3*.

Dacă Albul ar juca imediat 9. *d2—d4*, Negrul are ocazia de a răspunde cu următoarea manevră de sacrificiu: 9. *d4 Ng4*, 10. *Ne3 Cf×e4*, 11. *Nb3—d5 Dd8—d7*, 12. *Nd5×e4 d5*, 13. *Nc2 e5—e4*, 14. *h3 ! Nh5*, 15. *Cf3—e5. N×d1*, 16. *C×d7 N×c2*, 17. *C×f8 Ta×f8*, Albul obţinea un Turn contra unui Nebun şi unui pion, fără însă să dobândească vreun avantaj, neexistând nicio coloană deschisă pentru valorificarea Turnului. In schimb, Negrul ameninţă cu un atac tare, declanşat prin *f7—f5*.

Intr'o partidă Colle-Ed. Lasker s'a continuat

cu : 18. *Cbd2 f7—f5*, 19. *f2—f4 Cc6—d8*, 20. *Cdb3 Cd8—e6*, 21. *Cb3—c5 Ce6×c5*, cu remiză.

Și alte continuări ale Albului au fost analizate de Alechin, Teichmann etc., Negrul obținând regulat cel puțin remiză.

In partida din text s'a continuat astfel :

9. d2—d3

Cu mutarea aceasta mai puțin agresivă, care nu mai pune Negrului probleme în centru, Albul pregătește în schimb un atac pe flancul Regelui.

Aceasta printr'o desvoltare încetă cu *Cb1—d2 —f1—g3*.

Dar Negrul dispune de timpul necesar pentru o contraacțiune centrală :

9.	..	*Cc6—a5*
10	*N b3—c2*	*c7—c5*
11.	*C b1—d2*	*Ca5—c6*
12.	*a2—a4*	

Această înaintare provocatoare a unei poziții expuse a pionului *b5*, este totdeauna bună când Negrul nu poate să evite schimbul la *b5*.

Motivul : Turnul *a1*, care nu poate ajunge ușor la o conlucrare cu celelalte figuri de pe flancul Regelui, găsește ocazia să se schimbe sau să activeze pe coloana „*a*".

Oricum, pionul *b5* rămâne slab pentru jocul de final.

Dar dacă Negrul poate, fără alt desavantaj, să joace *b5—b4*, ca în această partidă, atunci *a2—a4* rămâne lipsit de sens. Mai mult chiar, pionul *a* al Albului rămâne slab pentru final.

12. ... Nc8—b7

Această mutare constitue începutul unui joc greşit.

Nebunul *c8* este necesar pentru apărarea diagonalei *c8—h3*, mai ales că trebuia evitată stabilirea unui Cal alb la *f5*. Fără de apărarea Nebunului, Calul va trebui să fie izgonit prin *g7—g6*, ceeace va duce desigur la slăbirea flancului Regelui. Indicat era *b5—b4* sau *Nc8—g4*, cu continuarea *Dd8—c7* şi *d6—d5*, Negrul reuşind să cucerească coloana deschisă „*d*".

13.	*C d2—f1*	*Dd8—c7*
14.	*C f1—g3*	*g7—g6*

Slăbirea !

Albul va trebui acum să se asigure contra tentativei de spargere *d6—d5*, ca apoi să treacă la atacul indicat contra Regelui negru.

15.	*Nc1—g5*	*Ta8 —d8*

Incercarea *d5* este împiedicată de *N×f6*.

16.	*a4×b5*	*a6×b5*
17.	*Dd1—c1*	

Albul scoate Dama de pe coloana „*d*", care desigur că va fi cucerită de Negru cu *d5* şi *d5×e4*.

17.	...	*Tf8—e8*

Aici trebuia jucat după indicaţiile date la mutarea precedentă :

18.	*h2—h3*	

Se pregăteşte înaintarea pionului *f*.

18.	...	*Td8—a8*
19.	*Ta1×a8*	*Te8×a8*

20.	*Cf3—h2*	*Nb7—c8*
21.	*f2—f4*	*Cf6—e8*
22.	*f4—f5*	*Ne7×g5*
23.	*Dc1×g5*	*Dc7—e7*

Rubinstein caută salvarea în schimburile pe care Albul le evită, pentru motivul că figurile albe pot intra mai repede pe flancul Regelui.

Şi este mai mult decât probabil că după efectuarea schimbului Nebunului de pe câmpurile negre, slăbiciunile dela *h6* şi *f6* să devină fatale.

24.	*Dg5—h6*	*De7—f8*
25.	*Dh6—c1*	*Df8—g7*
26.	*Te1—f1*	*g6—g5*

Se ameninţa *Ch2—g4*, cu urmarea *f5×g6* şi *Cg4—h6+*.

27.	*Ch2—g4*	*Ce8—f6*
28.	*Cg4×f6+*	*Dg7×f6*

Unul din Caii atacatorului a fost schimbat, dar celălalt reuşeşte singur să pătrundă în câmpurile slăbite.

29. h3—h4!

cu scopul de a croi un acces pentru Damă la *h6*. Dacă Negrul bate urmează : *30. Cg3—h5 Dd8, 31. Dh6 Df8, 32. Cf6+.*

29.	*...*	*h7—h6*
30.	*Cg3—h5*	*Df6—d8*
31.	*f5—f6*	

Urmarea este uşor de înţeles.

31.	...	*Rg8—h7*
32.	*h4×g5*	*Nc8—g4*
33	*Ch5—g7*	*Rh7—g6*
34.	*Nc2—d1*	*Dd8—d7*
35.	*Cg7—f5*	*Ng4×f5*
36.	*e4×f5+*	*Rg6—h7*
37.	*Nd1—h5*	*h6×g5*
38.	*Dc1×g5*	*Ta8—g8*
39.	*Nh5—g6+*	*f7×g6*
40.	*Dg5—h4=*	

In această partidă, Teichmann ne învaţă cum jucătorul de şah trebue să-şi subordoneze planurile generale unor planuri tactice, condiţia fiind de a se menţine pe una şi aceeaşi linie generală de conduită.

De sigur că trecerea dela jocul poziţional la acel de combinaţie a fost deasemenea interesantă şi instructivă.

In partida următoare mai avem un exemplu asemănător, oferit tot de marele strateg Teichmann.

* * *

PARTIDA Nr. 5

DESCHIDEREA SPANIOLĂ

Alb : *TEICHMANN* Negru : *Schlechter*

Primele zece mutări exact ca în partida anterioară.

11.	*Cb1—d2*	*Dd8—c7*

Cu toate că nu s'a jucat încă d4, mutarea acea-

sta nu poate fi considerată ca o pierdere de tempo, pentrucă se pregăteşte viitoarea înaintare *d6—d5*, bine înţeles după ce se va fi jucat *Cb8—c6*.

12.	*Cd2—f1*	*Ca5—c6*
13.	*Cf1—e3*	*Nc8—b7?*

Indicat era să se joace aici *Nc8—e6*, care ar fi uşurat degajarea *d6—d5*, Negrul obţinând o desvoltare perfectă.

Incercarea Albului de a juca ulterior 14. *d4*, ca să împiedice *d6—d5*, ar fi fost tardivă, pentrucă Negrul ar fi putut răspunde cu :

14. ... *c5×d4*, 15. *c3×d4 e5×d4*, 16. *Cf3×d4*, *Cc6×d4*, 17. *D×d4 Cg4!*, cu avantaj poziţional. Nici 13. *Ng5*, înainte de *Cf1—e3* nu ar fi dat nimic, din cauza continuării : 13. ... *Ne6*, 14. *Ce3 Tad8*, 15. *d4 c×d4*, 16. *c×d4 e×d4*, 17. *C×d4*, *C×d4*, 18. *D×d4 Dc5!* cu un final mai favorabil pentru Negru.

Mutarea din text nu este bună, pentrucă Nebunului *c8* îi încuba paza câmpului *f5*. A urmat

14.	*Ce3—f5*	*Tf8—e8*
15.	*Nc1—g5*	*Cf6—d7*

Mai bine era *Ta8—d8*, ca să se poată continua cu *d6—d5*.

16. Nc2—b3!

Figurile Albului atacă cu efect flancul Regelui advers.

16.	...	*Cd7—f8*
17.	*Nb3—d5!*	

Începutul unei combinații elegante!

Negrul trebuia să apere acum *Ne7*, din cauza amenințării *Nd5×c6*.

17.	...	*Cf8—g6*
18.	*Ng5×e7*	*Cg6×e7*

La 18. ... *Cc6×e7?*, 19. *N×b7* și *Cf5×d6*.

19.	*Nd3×f7+!!*	*Rg8×f7*
20.	*Cf3—g5+*	

O poziție plină de combinații minunate! Dacă Negrul joacă *Rg6* sau *Rf8*, urmează 21. *Cf5×g7!* La *Rf6* se poate câștiga și pionul *h* cu șah.

Nr. 51

20.	...	*Rf7—g8*
21.	*Dd1—h5*	*Ce7×f5*

22.	*Dh5×h7+*	*Rg8—f8*
23.	*Dh7×f5+*	*Rf8—g8*
24.	*Df5—g6!! Poanta!*	

Se împiedică *g7—g6* şi deci şi aducerea Damei negre în apărare. Nu mai există astfel nimic de făcut contra ameninţării : *Te1—e3—f3*, respectiv *h3*.

24.	...	*Dc7—d7*
25.	*Te1—e3*	

Negrul abandonează.

O partidă minunată, în care se dovedeşte că un bun jucător de poziţie trebue să joace perfect şi în jocurile de combinaţie.

* * *

PARTIDA Nr. 6

DESCHIDEREA SPANIOLĂ

Alb : *ALECHIN* Negru : *Niemzowitsch*

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3	*Nf1—b5*	*a7—a6*
4.	*Nb5—a4*	*Cg8—f6*
5.	*0—0*	*Cf6×e4*
6.	*d2—d4*	*b7—b5*
7.	*Na4—b3*	*d7—d5*
8.	*d4×e5*	*Nc8—e6*
9.	*c2—c3*	*Nf8—e7*
10.	*Tf1—e1*	

Nr. 52

Avem aici una din poziţiile mai importante ale acestei deschideri. Negrul este mai bine desvoltat, dar poziţia centrală *e4* nu este tot atât de asigurată ca aceea a Albului : *e5*.

Albul are un pion consolidat în centru, pe când Negrul are o figură care va fi curând gonită de acolo. In plus, câmpul de sprijin al centrului Albului, *d4*, este asigurat în mâna lui, iar cel al Negrului *d5*, este expus unor presiuni din partea figurilor adverse.

Calul negru dela *c6* stă prost, împiedicând pionul *c7* să facă o legătură naturală cu pionii ceilalţi. Manevra întrebuinţată în 1909 de Em. Lasker, adică *Ce4—c5*, cu urmarea *Ne6—g4*, contribue a da desvoltarea cu câţiva *timpi* mai înapoi, aceasta pentru a putea îndepărta presiunea dela pionul *d5*. Se aşteaptă ocazia să se schimbe pionul dela *d5*. Corectitudinea acestei variante este deci discutabilă.

Unica alternativă pentru Negru ar fi ca după 11. *Cb1—d2* să poată schimba Caii ; dar ea nu merge, pentrucă Albul se desvoltă mai bine, neobţinându-se nimic în sensul îndepărtării slăbiciunii dela *d5*.

După 10. ... *0—0*, mutarea 11. *Cb1—d2* este mai bună decât vechea mutare 11. *Cf3—d4*, flancul Damei trebuind să se desvolte înainte de a se întreprinde vreun atac.

S'a mai crezut că, după 11. *Cf3—d4*, Negrul trebue să schimbe la *d4* [de ex. : 11. ... *Dd7?*, 12. *Cd4×c6*, urmat de *Te1×e4*, cu joc bun] şi că Albul ar reuşi să facă din pionul *c7* un pion înapoiat cu simpla mutare *Nc1—e3*. Acestea din cauză că Negrul trebue întâi să apere Calul dela *e4*, cu *h7—h6*; toate contra ameninţării *f2—f3* şi *h2—h4*.

Insă în anul 1912 s'a descoperit o noutate senzaţională (Varianta *Breslau*), care reuşeşte să răstoarne mutarea *Cf3—d4*.

Aceasta se face cu următorul joc de sacrificii : 10. ... *0—0*, 11. *Cf3—d4 Cc6×e5!*, 12. *f2—f3 Ne7—d6*, 13. *f3×e4 Ne6—g4*, 14.*Dd1—d2*, *Dd8—h4* cu atac decisiv.

Partida din text a continuat altfel :

10.	...	*Ce4—c5*
11.	*Nb3—c2*	*Ne6—g4*
12.	*Cb1—d2*	*0—0*
13.	*Cd2—b3*	*Cc5—e4*

Dr. Lasker a jucat contra lui Janowski (1912) : *Cc5—e6*; dar a ajuns într'o poziţie nefavorabilă, aceasta din cauza slăbirii flancului Regelui, forţată de mutarea 14. *Dd1—d3*.

Mutarea din text reprezintă numai în aparență un sacrificiu de pion, pentrucă după : 14. *Nc2×e4 d5×e4*, 15.*Dd1×d8 Ta8×d8*, 16. *Cf3—d4 Cc6×d4*, 17. *Cb3×d4 Ng4—h5*, Albul nu poate să joace 18. *Te1×e4* și aceasta din cauza continuării : 18. ... *c7—c5*, 19. *Cd4—c2 Nh5—g6* sau 19. *Cd4—f3 Td8—d1+* 20. *Cf3—e1 Nh5—g6*, 21. *Te4—e2 Ng6—d3* și 22. *Te2—e3 Ne7—g5*.

Au urmat mutările :

14.	*Nc1—f4*	*f7—f5*
15.	*e5×f6 e.p.*	*Ce4×f6*
16.	*Dd1—d3*	*Cf6—e4 ?*

Mutare care pierde pionul *c*, pionul *d* ne mai având susținerea viitoare. Se putea juca *N×f3* 17. *D×f3 Nd6*, cu retragerea ulterioară a Calului dela *c6* și făcând ca pionul *d5* să poată fi apărat prin *c7—c6*.

Dacă Negrul voia să păstreze perechea de Nebuni, trebuia desigur să permită slăbirea lui *g6*.

La 17. *Nh6* putea să urmeze *Tf8—f7*, iar în urmă se putea goni Nebunul cu Calul *f6*, dela *g4* sau *g8*. Negrul ar fi găsit în coloana deschisă „*f*" o bună contrașansă.

17.	*Nf4×c7*	*Dd8—d7*

Nu *D×c7* din cauza lui *D×d5+*.

18.	*Cf3—e5*	*Cc6×e5*
19.	*Nc7×e5*	*Ne7—h4*

[19. ... *T×f2?*, 20. *T×e4 Nf5*, 21. *Dg3±*]

20.	*Ne5—g3*	*Nh4×g3*
21.	*h2×g3*	*Ng4—f5*

Aici se mai putea juca *Tf8×f2!*, pentrucă după 22. *Te1×e4*, s'ar fi continuat cu *Nf5*, 23. *R×f2 N×e4*, urmat de *Df5+* și *N×c2*, cu un joc egal.

Acum jocul se pierde repede :

22.	*Dd3—d4*	*Tf8—d8*
23.	*Ta1—d1*	*Dd7—c7*
24.	*Cb3—d2*	*Ce4×f2*

O ultimă încercare disperată.

25.	*Nd3×f5*	*Cf2×d1*
26.	*Te1×d1*	*Dc7×g3*
27.	*Nf5—e6+*	*Rg8—h8*
28.	*Ne6×d5*	*Ta8—c8*
29.	*Cd2—e4*	*Dg3—h4*
30.	*b2—b3*	*Tc8—c6*

Albul obține un pion liber, care decide ușor.

31.	*Dd4—f2*	*Dh4—h5*
32.	*Df2—f3*	*Dh5×f3*
33.	*g2×f3 etc.*	

Negrul a abandonat la a 46-a mutare.

* * *

PARTIDA Nr. 7

JOCUL CELOR PATRU CAI

Alb : *Ed. Lasker* Negru : *D. JANOWSKI*

1.	*e2—e4*	*e7—e5*
2.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nf1—b5*	*Nf8—b4*

Cu continuarea 4. ... *Ne7*, 5. *0—0 d6* se intră într'o variantă a Deschiderii Spaniole.

5.	*0—0*	*0—0*
6.	*d2—d3*	*d7—d6*

Mai bine este să se facă mai întâi *0—0* şi să se joace apoi pionul *d*, pentrucă altfel adversarul poate să profite imediat de legarea temporară a Calului, ca de ex.: 5. *0—0 d7—d6*, 6. *Cd5 Nc5*, 7. *d4 e×d4*, 8. *Ng5* ±

7. *Nc1—g5*

Nr. 53

Am ajuns la o poziţie care se pretează la consideraţii asemănătoare cu acelea discutate în capitolul jocului de mijloc.

Nu se recomandă aici mutarea de apărare ***Nc8—e6***, pentrucă Albul poate continua cu ***d3—d4***, ameninţând dublu-atac *d4—d5* şi forţând

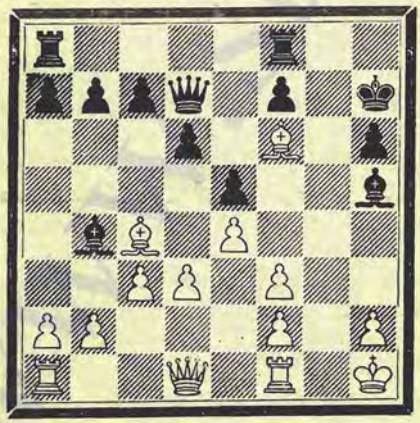
astfel schimbul *e5×d4*, cu abandonarea centrului de către Negru.

La continuarea 7. ... *Nc8—g4*, se răspunde cu 8. *Cc3—d5 Cc6—d4*, 9. *Nc4 Nc5* şi se obţine o poziţie comentată, în care Albul dobândeşte prin 10. *Dd2* un avantaj important.

In loc de 9. ... *Nc5*, Negrul poate să joace mai bine *Dd7*, dar îi lipseşte pentru atac colaborarea Nebunului Regelui şi în cazul unui joc corect al Albului, nu s'ar putea descura decât cu o remiză.

Ca de exemplu:

9. ...*Dd7*, 10. *C×f6+ g×f6*, 11. *N×f6 h6* (nu merge *N×f3*, 12. *g×f3 Dh3*, din cauza răspunsului *Rh1*, cu ameninţarea de mat la *g1)*; 12. *c3 Cf3+*, 13. *g×f3 Nh5*, 14. *Rh1 Rh7*.



Nr. 54

15. *Tf1—g1!* O mutare salvatoare! Dacă Nebunul negru ar fi fost la *c5*, cum ar fi cazul în variantele analoage: 9. ... *Nc5*, 10. *Dd2* etc., atunci

Albul ar fi trebuit să apere înainte pionul *f*, cu mutarea 15. *De2* şi ar fi pierdut jocul, după mutările: *15. ... Tfg8*, 16. *Tfg1 Tg6*, pentrucă după 17. *Tg1×g6, f7×g6*, Negrul atacă cu *Ta8—f8* punctul *f3* pentru a doua oară.

Insă cu Nebunul la *b4*, Negrul nu poate răzbate. Ar mai putea urma: 15. ... *Tfg8*, 16. *Tg1—g3, Tg8—g6*, 17. *Nh4*, cu probabilitate de remiză.

Acest fel de jocuri sunt evitate în concursuri, ele fiind dificile şi rezultatele lor fiind prea nesigure.

Continuarea cea mai întrebuinţată după 7. *Nc1—g5* a fost: *Nb4×c3*, 8. *b2×c3 Cc6—e7*. Ruperea 9. *Ng5×f6* nu este periculoasă ; în capitolul jocului de mijloc s'au arătat argumentele.

Insă prin 9. *Cf3—h4*, Albul obţine, cu pregătirea atacului *f2—f4*, un joc mai bun, aceasta desigur din cauza coloanei deschise „f".

Răspunsul 9. ... *Ce7—g6*, ca după 10. *Ch4×g6* să se continue prin capturarea pionului *f7*, deschizând coloana pentru Turnul *f8*, nu dă un joc promiţător, pentrucă Albul obţine avantaj de final printr'un schimb al pionului *f* contra pionului negru *e*, ceeace face ca el să intre aproape cu un pion în plus în final.

Cei trei pioni negri de pe flancul Regelui sunt paralizaţi de cei doi pioni albi şi nu se poate obţine un pion liber.

Nici încercarea 9. ... *Cf6—e8*, cu intenţia de a se debarasa prin *f7—f6* de neplăcutul Nebun de la *g5* şi ca apoi să se continue jocul în centru prin *c7—c6, Ce8—c7* şi *d6—d5*, nu reuşeşte, Albul putând apoi folosi coloana deschisă „f" pentru înscenarea unui atac decisiv.

De exemplu:

9. ...*Cfe8*, 10. *Nb5—c4 Rgh8*, 11. *f2—f4 f7—f6*, 12. *Dd1—h5 f6×g5*, 13. *f4×g5* etc.

Din aceste motive s'a renunţat la continuarea 7. ... *Nb4×c3*, urmată de *Cc6—e7*. In partida din text, *Janowski* recurge la un joc clasic, caracterizat prin manevra *Nb4×c3*, urmată de *Dd8—e7* şi de *Cc6—d8—e6*, care dispăruse din practică, pentrucă Albul poate cu *Tf1—e1*, *d3—d4* şi eventual *Ng5—c1—a3* să forţeze schimbarea pionului central negru şi deci să obţină avantajul. Dar el întăreşte metoda prin intercalarea mutării *h7—h6!*, după care Albul trebue să se pronunţe, dacă vrea sau nu vrea să menţină legătura Calului dela *f6*. Dacă se menţine legătura, Nebunul nu mai poate ajunge la *e3* şi nu va mai putea hărţui Dama dela *e7*.

Avem continuarea partidei:

7.	...	*Nb4×c3*
8.	*b2×c3*	*h7—h6*
9.	*Ng5—h4*	

Dacă Nebunul se retrage acum la *c1* (sau la *e3*), Negrul poate intra în varianta cu continuarea *Cc6—e7—g6*. Acum continuarea 10.*Cf3—h4* ar fi slabă, Negrul putând juca *g7—g5*. Această înaintare este aci justificată, pentrucă Negrul prin aducerea Calului Damei la *g6*, joacă cu o figură în plus, având bune şanse de atac. Acest atac poate fi pregătit cu *Rg8—h7*, *Tf8—g8* şi *Ce7—g6—f4*, etc.

9.	..	*Dd8—e7*

Aici însă ar fi prematur 9. ... *g7—g5*, Albul putând răspunde imediat cu: 10. *Cf3×g5 h6×g5*, 11. *Nh4×g5*, câştigând prin manevra *f2—f4*,

f4×e5, care dă un atac dublu asupra Calului dela *f6;* toate acestea înainte ca Negrul să-l poată deslega sau să-l poată apăra suficient.

10.	*Dd1—d2*	*Cc6—d8*
11.	*d3—d4*	*Nc8—g4*
12.	*Dd2—e3*	*Ng4×f3*
13.	*De3×f3*	*Cd8—e6*

Ar fi fost greşit să se joace acum *g7—g5*, urmat de *e5×d4*, ca să se încerce câştigarea unui pion. De ex.: 13. ... *g5*, 14. *Ng3 e5×d4*, 15. *Ta1—e1! d4×c3*, 16. *e4—e5* cu joc superior.

14. Nh4×f6

Negrul ameninţa să atace cu *g5* şi *Cef4*, după metoda indicată la mutarea a noua.

14.	...	*De7×f6*
15.	*Df3×f6*	*g7×f6*
16.	*Nb5—c4*	

Cu intenţia de a schimba Calul, care adesea este mai tare în final.

Jocul urmează:

16.	...	*e5×d4*
17.	*Nc4×e6*	*f7×e6*
18.	*c3×d4*	

In finalul următor, Albul are mai multă libertate pentru jocul Turnurilor. Poziţia pionilor negri este mai bună, cei slabi putând fi apăraţi de Rege. Pionii albi *a2* şi *c2* sunt însă prea departe de Regele lor.

Albul trebue deci să aibă grijă ca Negrul să nu-şi poată deschide vre-o coloană pe flancul Damei.

Nr. 55

18.	...	*Ta8—c8*
19.	*Ta1—b1*	*b7—b6*
20.	*Tf1—d1*	*Tf8—d8*
21.	*Tb1—b3*	

Albul trebuia să lase Negrului coloana „*e*" sau coloana „c". La *21. d4—d5*, ar fi urmat *e6×d5*, 22. *e4×d5 c7—c6* cu remiză.

21.	...	*d6—d5*
22.	*Tb3—g3* +	

Aci era indicat *f2—f3*, cu ferirea Regelui de ameninţările de mat.

Jocul a continuat :

22.	...	*Rg8—f7*
23.	*e4×d5*	*Td8×d5*
24.	*Tg3—a3*	*a7—a5*
25.	*f2—f4?*	

O eroare care costă un pion. Era de jucat *Ta3—d3.*

25.	...	*c7—c5*
26.	*Ta3—c3*	*Tc8—d8*
27.	*Td1—b1*	*Td5×d4*
28.	*Tb1×b6*	*Td4×f4*
29.	*h2—h3*	*Td8—d2*
30.	*Tb6—b5*	*Tf4—f2*
31.	*Tc3—g3*	*f6—f5*
32.	*c2—c4*	*f5—f4*
33.	*Tg3—g4*	*h6—h5*
34.	*Tg4—g5*	*Td2×a2*
35.	*h3—h4*	

Se ameninţa mat prin *Tf2—c2—c1* şi *Ta2—a1.*

35.	...	*Tf2—b2*
36.	*Tb5×b2*	*Ta2×b2*
37.	*Tg5×h5?*	

Mutarea de pierdere. Trebuia luat pionul *c.* După *a5—a4* ar fi urmat *Tc5—a5* şi după *37... Rf6, 38. Tc5×a5.*

37.	..	*a5—a4*
38.	*Th5×c5*	*a4—a3*

Albul abandonează.

PARTIDA Nr. 8

APĂRARE FRANCEZĂ

Alb: *CAPABLANCA* Negru: *Blanco*

1913

1.	*e2—e4*	*c7—c6*

Negrul asigură câmpul *f7* şi pregăteşte avansarea centrală *d7—d5*, cu scopul de a încerca să distrugă centrul Albului. Tendinţa desvoltării unui atac nu trebue desconsiderată în această apărare. Albul poate fi adus foarte uşor într'o situaţie de defensivă în cazul că nu joacă mutările corecte. Contra mutării *d7—d5*, *Tchigorin* a recomandat *2 Dd1—e2*, cu intenţia de a schimba prin: *3 e4×d5 Dd8×d5* spre a putea câştiga cu *4, Cb1—c3* un *tempo*. Dar *Tarrasch* răspunse înainte *Nf8—e7* sau *c7—c5*; nu imediat *d7—d5*.

Tactica lui Tchigorin s'a dovedit dificilă şi jocul acesta a fost aproape abandonat. *Steinitz* a avut alte intenţii El a continuat cu *2. e4—e5*, dorind să împiedice ieşirea Calului la *f6*. El mai urmărea şi împiedicarea unei avansări ulterioare a pionului negru dela *e6*.

Dar nici planul acesta nu s'a dovedit a fi bun. Pionul *e5* devine uşor un obiectiv de atac. El este prea înaintat, prea departe de baza lui de plecare. In plus se mai pierde un *tempo* în jocul de desvoltare: două mutări consecutive cu acelaş pion.

Cel mai indicat joc pentru formarea unui centru tare de pioni este următorul :

2	*d2—d4*	*d7—d5*

Deocamdată Negrul atacă. Lanţul de pioni este deja stabil *(d4, d5)*. Există o tensiune centrală, pionul *d4* este oprit putând deveni un punct de atac apropiat, aceasta prin *c7—c5*.

Să înţelegem că trebue să existe mai multe posibilităţi de luptă, chiar dela început. Asupra felurilor de continuare opiniile sunt şi astăzi împăr-

ţite. Acest lucru a fost menţionat la tratarea deschiderilor.

Morphy a preferat schimbul: *3. e4×d5 e6×d5*, mulţumindu-se să păstreze numai *tempoul* începerii partidei. Dar jocul devine cam monoton; lipsesc punctele de atac.

Am tratat mai pe larg desavantajele mutării *3 e4—e5*. Metoda a treia, aceea a desvoltării figurii, pare cea mai bună. Se poate alege între continuările: *3 Cb1—c3 Cb1—d2* şi *Nf1—d3*.

Capablanca se decide pentru:

3. Cb1—c3

La care primeşte răspunsul recomandat de Rubinstein:

3. ... d5×e4

Negrul renunţă la poziţia tare a pionului dela *d5*, înlătură pionul Regelui alb şi deschide coloana „*d*". Jocul este deja deschis.

Fostul campion mondial *Lasker* ţinea la această continuare.

4. Cc3×e4 Cb8—d7

Se pregăteşte continuarea *Cg8—f6*, ca după schimbul dela *f6* să se poată lua cu acest Cal. Se mai joacă aci şi *4... Cg8—f6*.

5. Cg1—f3 Cg8—f6
6. Ce4×f6+ Cd7×f6

Joc absolut egal în felul de forţe desvoltate şi chiar în numărul lor.

Există totuşi o deosebire fundamentală: Albul dispune de o superioritate de pioni pe flancul Damei iar Negrul pe cel al Regelui.

Numărul mai mare de pioni de pe flancul Damei este în general avantajos în jocurile finale, aceasta pentru motivul că Regele advers, după efectuarea rocadei celei mici, se află prea departe.

Albul mai are și avantajul stăpânirii câmpului central *e5* (prin Cal și pion). Un desavantaj al Negrului mai constă și în faptul că Nebunul *c8* este închis, el putând fi adus în joc numai cu pierdere de timp (pe la *b7* sau *d7*). Capablanca recunoscând toate acestea, știe în continuare cum trebue să profite de ele.

7. *Cf3—e5!*

La răspunsul 7... *b6*, ar urma 8. *Nb5+* și după *Nd7*, 9. *Cd7*, *Cf×d7*, 10. *Df3* urmat de *Dc6*, cu care poziția Negrului ar deveni mult prea comprimată.

Deși Capablanca joacă cu aceeaș figură de două ori în deschidere, strategia lui se dovedește a fi fost ceva mai bună.

Avem aici o excepție la regula învățată de a se juca numai cu figurile nedesvoltate încă.

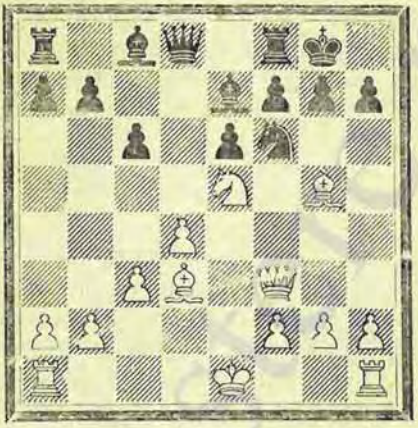
7. ... *Nf8—d6*
8. *Dd1—f3*

Albul evită schimbul de Damă, închizând Nebunul *c8* în mod definitiv. Astfel Capablanca reușește să paralizeze flancul Damei adverse. După ce primul plan strategic a reușit, urmează o manevră de asigurare contra amenințării 9.... *N×e5*, 10. *d×e5* *Da5+*, cu câștig de pion.

Apoi va urma un joc dirijat asupra flancului Regelui negru.

Urmează mutări care sunt ușor de înțeles:

8.	...	*c7—c6*
9.	*c2—c3*	*0—0*
10.	*Nc1—g5*	*Nd6—e7*
11.	*Nf1—d3*	



Nr. 56

Am ajuns la o poziţie destul de simplă, care se întâlneşte adesea cu oarecari mici schimbări. Albul dispune de mai mult teren; el are figuri mai active. Figurile adversarului sunt destinate numai apărării *(Ne7)* sau sunt scoase afară din luptă *(Nc8)*.

Dar şi această poziţie este capabilă de a oferi rezistenţă, atât timp cât poziţia pionilor nu este sdruncinată.

Albul va trebui să provoace o astfel de slăbire. Aceasta nu poate reuşi decât pe flancul Regelui unde figurile albe sunt mai concentrate.

Metodele tactice următoare se referă numai la

o atacare directă a Regelui advers. Prin *Nd3* se inițiază planul, amenințându-se *Dh3* și *N×f6* cu forțarea unei mutări de pion. Dacă s'ar răspunde imediat *11...h6*, ar urma *12 h2—h4*, Negrul neputând bate cu Nebunul, ca să nu deschidă o coloană fatală pentru Turnul *h1*.

Negrul vrea să evite slăbiciunile *h6* și *g6* și să se apere cu *f7—f5* de aceea *Blanco* răspunde:

11. ... *Cf6—e8*

Albul continuă jocul de slăbire a pionilor adverși:

12. Df3—h3

Contra amenințării de mat, nu stau la dispoziție decât următoarele mutări: *h6*, *g6* și *f5*. La *12... h6* decide repede sacrificiul de Nebun: *13 Ng5× h6, g×h6 14. D×h6 f5, 15. g4.* Se amenință *g×f5* cu pătrunderea decisivă a Turnului alb la *g1*. Dacă *12... g6*, atunci se ivește o slăbiciune, pionul *g6* devenind obiectiv de atac pentru pionul *h2* și ca urmare iarăși o deschidere de coloană pentru Turn.

Negrul alege mutarea care pare a prezenta cel mai mic desavantaj. El răspunde:

12 ... *f7—f5*

Acum începe lupta contra pionului înapoiat dela *e6*. Negrul a reușit să asigure poziția Regelui, în schimb punctul *e6* s'a transformat într'o slăbiciune evidentă. Albul pregătește măsurile tactice și tehnice pentru a cuceri acest punct.

13.	*Ng5×e7*	*Dd8×e7*
14.	*0—0*	*Tf8—f6*
1	*[illegible]*	*Ce8—d6*

Se simte nevoia de a se aduce un Turn la *e8*.

16.	*Te1—e2*	*Nc8—d7*
17.	*Ta1—e1*	*Ta8—e8*

Pentru realizarea planului strategic, *Capablanca* întrebuinţează o fină manevră tactică, prin înaintarea pionului *d*. Jocul este pregătit astfel :

18.	*c3—c4*	*Cd6—f7*

Negrul intenţionează îndepărtarea pericolosului Cal dela *e5*, ca eventual acesta să nu poată lua Nebunul dela *d7*, atât de necesar apărării.

Mutarea Negrului mai ascunde şi o cursă. Albul ar putea, în aparenţă, să câştige un pion, cu: *19 C×d7 D×d7 20. N×f5?* ca la *T×f5* să joace *21 Df5:* cu câştig. Dar se mai poate răspunde şi *20... Cg5, 21 Dg4 Tf5*, ca după *22 D×f5*, să urmeze *e×f5 23 T×e8+ Rf7!*, cu câştig pentru Negru.

Capablanca joacă însă corect :

19	*d4—d5*	*Cf7×e5*
20.	*Te2×e5*	*g7—g6*

Nu există altă apărare mai bună contra ameninţării *21. Nd3×f5*. Acum şi câmpul *h6* devine slab. Aceasta se va vedea destul de curând.

Se pare că pentru moment ar fi intervenit o oarecare linişte. Niciunul din parteneri nu vrea să ridice tensiunea din punctul *e6*.

Dar Albul duce Dama pe câmpuri mai bune, ea ne mai având efect asupra punctului *f5*.

21. Dh3—h4

Cu aceasta se leagă şi Dama neagră. Negrul răspunde apărând Turnul cu Regele:

21. ... *Rg8—g7*
22. *Dh4—d4!*

Foarte tare! Acum se atacă flancul Damei, lucrându-se concomitent şi contra Regelui advers. Singurul răspuns indicat este:

22. ... *c6—c5*

pentru a izgoni Dama albă.

Schimbul la *d5* nu ar fi îndreptat situaţia, iar deschiderea coloanei „c" ar fi fost în folosul aceluia care stă mai bine.

23. *Dd4—c3* *b7—b6*

Se împiedică accesul Damei la *a5*.

24. *d5×e6*

Pionul cade

24. ... *Nd7—c8*

Retragerea se face în speranţa de a se recâştiga pionul, până se va elibera Turnul prin *Rg8*. Acest plan ar fi reuşit desigur, dacă Capablanca nu ar fi restituit imediat pionul, ca în schimb să poată ajunge cu Nebunul la *d5*. Cred deci că Negrul ar fi putut juca aici mai bine *24... Nc6*, pentrucă ar fi fost foarte greu pentru Alb să dovedească câştigul.

25 *Nd3—e2!*

Capablanca recunoaşte bine situaţia: el dă ime-

diat pionul. Dacă Regele ar fi avut o poziţie bună de retragere, pentru deslegarea Turnului, partida neagră s'ar mai fi putut salva. Dar la *g8*, după *Nf3*, Turnul nu poate să bată, pentrucă s'ar pierde o calitate. Chiar *Rh6* ar fi periculos. Toate acestea au fost calculate dinainte de Alb.

25.	...	*Nc8×e6*
26.	*Ne2—f3*	

Realizarea poziţiei dorite. Secretul pierderii jocului de către Negru este de găsit în această legare a Nebunului la *e6*.

26.	...	*Rg7—f7*

La mutări de Damă, ca de ex: *26... Dd7*, ar urma tot *27 Nd5*, Negrul neputând replica *Nf7*, pentrucă ar urma: *28 T×e8 N×e8, 29 Te6 Dd8, 30 De5* etc.

27.	*Nf3—d5*	*De7—d6*

Blanco este condamnat să vadă jocul adversarului. Orice mutare de pion ar slăbi şi mai mult poziţia.

28.	*Dc3—e3*	*Te8—e7*
29.	*De3—h6*	*Rf7—g8*

Toate figurile sunt legate de câmpurile lor.

Acum Albul poate să înceapă devastarea poziţiei Regelui negru, respectiv distrugerea poziţiei pionilor adverşi. Aceasta se obţine prin manevra de înaintare a propriilor pioni.

Negrul paralizat, nu poate opune niciun joc salvator.

30.	*h2—h4*	*a7—a6*
31.	*h4—h5*	*f5—f4*
32.	*h5×g6*	*h7×g6*

Dacă *32... T×g6*, ar fi urmat: *33. Te5×e6 Te7×e6 34. Te1×e6*, cu câştigarea Nebunului.

33. Te5×e6!

Negrul abandonează.

La *33., T×e6*, ar mai urma *34 T×e6, T×e6 35 D×g6+* cu câştig de figură. Un exemplu drastic de puterea unei legări în diagonală.

Manevra de capturare repetată cu Turnurile şi nu cu Nebunul trebue să fie memorată.

Recomand un studiu aprofundat al acestei partide. In acest joc putem învăţa mult mai mult ca dintr'o duzină de partide strălucitoare.

Partide conduse atât de metodic şi cu atâta consecvenţă strategică sunt foarte greu de găsit şi cu greu se va întrece partida comentată.

* * *

PARTIDA Nr. 9

APĂRAREA FRANCEZĂ

Alb: *Dr. Olland* Negru: *Dr. ESSER*

1.	*e2—e4*	*e7—e6*
2.	*d2—d4*	*d7—d5*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nc1—g5*	*Nf8—e7*
5.	*e4—e5*	*Cf6—d7*
6.	*Ng5×e7*	*Dd8×e7*

Nr. 57

7. *Cc3—b5*

Scopul acestei mutări este susţinerea centrului prin mutarea viitoare *c2—c3*. Albul pierde de fapt mai multe mutări, ca să poată aduce Calul înapoi în joc. Practica însă a dovedit că prin atacurile de pe flancul Regelui, el obţine în cele mai multe cazuri succese.

Aceasta mulţumită faptului că se obişnueşte a se manevra prea mult pe flancul Damei, în loc ca Negrul să încerce să profite de înapoiata desvoltare a Albului.

Mai indicate sunt deci manevrele de contraatac pe flancul Regelui şi anume: *I)* fie direct prin *f7—f6* contra centrului alb, II) fie prin *f7—f5*, cu pregătirea unei avansări prin desvoltarea: Cb8—c6—d8—f7.

Cred deci că este preferabil ca Albul să joace mai logic: *7 Nd3 0—0, 8 f2—f4 c7—c5, 9 Cg1—f3.*

7.	...	*Cd7—b6*
8.	*c2—c3*	*0—0*
9.	*f2—f4*	*f7—f6!*
10.	*Cg1—f3*	*f6×e5*

Mutare de asigurare a poziţiei Negrului contra atacului pionilor de pe flancul Regelui.

11.	*f4×e5*	*a7—a6*

Dacă imediat *c7—c5*, Albul poate plasa Calul *b5* la *d6*.

12.	*Cb5—a3*	*c7—c5*
13.	*Nf1—d3*	*Cb8—c6*

Mutarea 13. ... *c5—c4* ar fi aici dubioasă, falanga pionilor albi putând deveni foarte tare, Albul având posibilitatea de a manevra nestingherit de mobilitatea mai mare a figurilor sale pentru a ataca Regele advers.

Atâta timp cât Negrul reţine pionul la *c5*, o parte din figurile albe sunt legate de câmpul *d4*, care trebue susţinut.

14.	*Ca3—c2*	*Nc8—d7*
15.	*0—0*	*Tf8—f4*

Acum însă, când Nebunul *d3* trebuia să părăsească diagonala *d3—h7* era de considerat mutarea *c5—c4*. S'ar fi izgonit Nebunul şi Negrul ar fi putut ocupa diagonala prin *Nd7—e8—g6*.

Negrul nu trebue să uite că Albul dispune de trei figuri uşoare. El trebue deci să aducă ceva material de pe flancul Damei pe al Regelui.

După mutarea din text, Albul ar fi putut continua cu: *Dd1—d2*, *Tf1—f2*, *Ta1—f1* şi *Cf3—g5*, ca să obţină schimbul Turnurilor şi să lase pe Negru numai cu Dama în apărare.

16. *d4×c5 ?*

Albul abandonează fără motiv serios susținerea punctului *e5*. In plus lasă câmpul c5 în posesia Negrului, astfel încât acesta poate să intre, de exemplu, cu Calul *b6* în joc.

16.	...	*De7×c5+*
17.	*Rg1—h1*	*Dc5—e7*

Pentru împiedicarea mutării *Cf3—g5*, care ar putea provoca o slăbire a poziției pionilor negri.

18.	*Dd1—d2*	*Ta8—f 8*
19.	*Ta1—e1*	*Cb6—a4*
20.	*Cc2—d4*	*Ca4—c5*
21.	*Nd3—c2*	*Cc6×d4*
22.	*c3×d4*	*Cc5—e4 !*
23.	*Dd2—e3*	

Negrul dispune de o poziție superioară prin posedarea coloanei „*f*".

Nr. 58.

23.	...	*De7—f 7*

Mai tare pare: *Nd7—b5*, 24. *Nc2—d3 Nb5×d3*, pentrucă s'ar putea menţine Calul *e4* într'o poziţie dominantă. Şi la 25. *De3×d3*, Negrul ar fi putut specula coloana „*f*" cu *g7—g5—g4*.

Contra lui 23. ... *De7—h4*, Albul s'ar putea apăra prin 24. *Rh1—g1*, cu toate că şi Negrul ar putea desvolta un atac promiţător cu: *Nd7—b5*, 25. *Nc2—d3 Nb5×d3*, 26. *De3×d3 Tf4×f3!*, 27. *g2×f3 Ce4—g5*, etc.

A urmat:

24. Tf1—g1	*Df7—h5*
25. Nc2×e4	*Tf4×e4*

Aici se putea face cu *d5×e4* un pion liber şi tare, care susţinut de *Nd7—c6*, ar fi împiedicat mult jocul advers.

26. De3—a3	*Nd7—c6*
27. Te1—e3	*Tf8—f4*
28. Tg1—e1	*Dh5—f7*
29. h2—h3	*Df7—f5*
30. Rh1—h2	

Se ameninţa: *T×f3*, 31. *g×f3 Dh3+*, 32. *Rg1 Dg3+*, 33. *Rf1 Nb5+* etc.

30. ...	*h7—h6*

O supapă de siguranţă contra ameninţării *Da3—e7—e8*, care împiedică şi venirea Calului *f3* la *g5*.

31. Da3—e7	*Df5—g6*
32. De7—b4	*Nc6—b5*
33. g2—g3?	

O slăbire principală şi deci o eroare decisivă. Dacă Albul ar fi făcut numai mutări de aşteptare, ca *Dc3, Dd2*, era destul de greu pentru Negru să poată dovedi ceva serios.

33.	...	*Te4×e3*
34.	*Te1×e3*	*Dg6—c2+*
35.	*Rh2—g1*	*Dc2—d1+*
36.	*Te3—e1*	

Nu *D×e1? D×e1*, 37. *C×e1 Tf×d4*, cu joc câştigat.

36.	...	*Dd1×f3*
37.	*g3×f4*	*Df3—g3+*
38.	*Rg1—h1*	*Dg3×h3+*
39.	*Rh1—g1*	*Dh3—g3+*
40.	*Rg1—h1*	*Dg3—h3+*

Repetări de mutări pentru a câştiga timp de gândire.

41.	*Rh1—g1*	*Dh3—g3+*
42.	*Rg1—h1*	*Nb5—d3*

Negrul recâştigă calitatea şi intră într'un final câştigat graţie faptului că obţine doi pioni liberi.

43. Db4—c3

O ultimă şansă de remiză era oferită de *Db4—d2*.

43.	...	*Nd3—e4+*
44.	*Te1×e4*	*Dg3×c3*

45.	b2×c3	d5×e4
46.	c3—c4	Rg8—f7
47.	Rh1—g2	h6—h5
48.	Rg2—g3	g7—g6
49.	a2—a4	Rf7—e7
50.	a4—a5	Re7—d7
51.	d4—d5	e6×d5
52.	c4×d5	Rd7—e7

S'a ajuns la o poziţie în care Regele Alb trebuie să mute, lăsând ca unul din pionii liberi să poată înainta. De ex.: 53. *Rf2 h4*, 54. *Re3 h3*, etc. A mai urmat:

53	f4—f5	g6×f5
54.	Rg3—f4	h5—h4
55.	Rf4×f5	e4—e3
56.	d5—d6+	Re7—d7

Albul abandonează acest joc pierdut..

* * *

PARTIDA Nr. 10

GAMBITUL DAMEI REFUZAT

Alb: *R. RETI* Negru: *Snosko-Borowski*

Londra 1922

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cb1—c3	Cg8—f6
4.	Nc1—g5	Cb8—d7
5.	e2—e3	Nf8—e7

Aci Negrul ar putea încerca şi varianta Cam-

bridge-Springs: 5. ... *c6*, 6. *Cf3 Da5*, 7. *Cd2 Nb4*, 8. *Dc2 Ce4*, 9. *Cd×e4 d5×e4*, 10. *Nh4! f5!*, 11. *0—0*. Se pare că Albul are o poziţie mai bună de pioni, cu toate figurile în joc, pe când Nebunul negru este închis la *c8*. In schimb pionul *e4* încurcă deocamdată jocul Albului, Negrul posedând coloana „*f*". Probabil că cea mai bună continuare ar fi 12. ... *e5*. Opiniile maeştrilor sunt încă împărţite.

6. *Cg1—f3* *0— 0*
7. *Dd1—c2*

Continuarea lui *Rubinstein*. Intenţia este de a urma cu *0—0—0* şi de a deslănţui un atac puternic de pioni pe flancul Regelui.

Teoreticienii nu s'au pus încă de acord asupra valorii acestei metode. Mulţi preferă continuarea discutată, în acest volum, în capitolul deschiderilor şi anume: 7. *Tc1*. Alţii joacă după ideea lui *Pillsbury*: 7. *Nd3* urmat de Ce5, cu păstrarea unui avantaj poziţional mai îndelungat. La mutarea 7. *Dc2*, Negrul dispune de două continuări: 7. ... *b6* sau 7. ... *c5*. Ultima este aleasă de *Snosko—Borowski*.

7. ... *c7—c5*

Cu aceasta începe chiar jocul de mijloc.

8. *Ta1—d1*

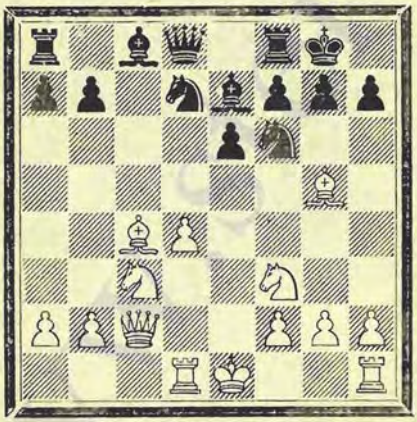
Reti alege altă strategie decât aceea a lui *Rubinstein*. Credem că pe drept, penturcă după *0—0—0* există un mare pericol. Aceasta din cauza bunei continuări *c7—c5*. Dacă Negrul ar fi

răspuns cu *b7—b6*, Albul ar fi avut într'adevăr ocazia de a desvolta atacul de pioni menţionat.

8.	...	*c5×d4*
9.	*e3×d4*	*d5×c4*
10.	*Nf1×c4*	

Albul are acum un joc mult mai liber.

Negrul a reuşit să izoleze pionul *d4* şi să-şi creeze şanse pentru jocul de final, dar are în schimb mari dificultăţi referitoare la desvoltarea celorlalte figuri.



Nr. 59.

Numai dacă Negrul reuşeşte să-şi plaseze durabil Calul la *d5*, poate conta pe o poziţie egală. Dar *Reti* va şti să demonstreze că libertatea de acţiune este de o importanţă mai decisivă, în această variantă.

Jocul urmează :

10. ... h7—h6

Imediat 10. ... *Cb6* şi *Cbd5* nu merge, din cauza pierderii pionului *h7*; deaceea mai întâi *h6*.

11. Ng5—h4 Cd7—b6

Aici ar fi corespuns mai bine poziţiei continuarea lui Capablanca: 11. ... *Dd8—a5*. Dama domină dela *a5* orizontala a 5-a, nestând de loc în calea altor figuri.

12. Nc4—b3

Albul vrea să păstreze posibilitatea de a bate de două ori la *d5*, în cazul că s'ar ocupa acest câmp cu Calul negru.

De altfel Nebunul stă mai bine la *b3* decât la *d3*, de unde ar întrerupe liniile Turnului şi ale Damei.

12. ... Nc8—d7
13. 0—0 Ta8—c8
14. Dc2—e2!

Cu buna mutare din text, Albul păstrează avantajul desvoltării. Negrul nu poate juca acum *Cd5*, pentrucă după schimb ar pierde pionul dela *b7*: 14. ... *Cbd5*, 15. *C×d5*, *C×d5*. 16. *N×d5*.

Negrul are deci dificultăţi şi nu poate găsi o continuare bună. Dorind ca totuşi să ajungă la *Cbd5*, joacă la un eventual câştig de calitate.

14. ... a7—a6

cu intenţia: 15. ... *Cbd5*, 16. *C×d5 e×d5*, 17.

N×f6 N×f6, astfel ca Albul să nu poată bate pionul dela *d5*, din cauza lui *Nb5!*

15. Tf1—e1

Reti evită combinația adversarului, amenințând cu înaintarea pionului dela *d4* la *d5*. Aceasta grație faptului că Nebunul de negru al Negrului nu este apărat decât odată.

Ne putem da seama cât de bine sunt plasate figurile albe și cum cele negre se cam încurcă între ele. Astfel, slăbiciunea aparentă dela *d4* se transformă deodată într'o forță activă.

15. ... Ne7—b4

O apărare contra amenințării *d4—d5*, care ar fi fost posibilă și după 15. ... *Nd6* (eventual și *Ce5*). Mutarea 15. ... *Te8* ar fi încurcat și mai mult jocul Negrului.

Reti își dă bine seama că poate trece acum la un joc de combinație și continuă partida astfel:

16. Cf3—e5

Albul nu dă nicio importanță pierderii eventuale a pionului dela *c3*, pentrucă știe că ar decide repede jocul prin: 16. ... *Nc3*, 17. *b×c3 T×c3*, 18. *Cg4* cu amenințarea cea tare *Dd2*.

Recomand cititorilor să continue singuri această variantă. Ei vor avea un bun exemplu de modul de a specula o legare de Cal după *0—0*, aceasta când Nebunul negru este dispărut de pe tablă.

Partida continuă astfel:

16. ... Nb4×c3
17. b2×c3

Negrul nu mai poate împiedica ruperea flancului Regelui său. El caută o compensaţie într'un câştig de pion. Atacul lui Reti poate servi de model.

17.	...	*g7—g5*
18.	*Nh4—g3*	*Tc8×c3*
19.	*h2—h4!*	

Cu ameninţarea 20. *h4×g5 h6×g5,* 21. *Dd2* şi aceea a unui atac dublu asupra lui *g5* şi *c3* şi cu distrugere definitivă de poziţie. Negrul forţat să se apere contra dublei ameninţări, este nevoit să ofere Damei albe importantul câmp de atac :

19.	...	*Cf6—d5*
20.	*De2—h5*	*Rg8—g7*
21.	*Nb3×d5*	*e6×d5*

Nr. 60.

Dacă ar fi luat cu Calul. Nebunul *d7* ar fi

pierdut acoperirea şi ar fi urmat : 22. *h*×*g5* *h*×*g5*, 23. *C*×*d7* *D*×*d7*, 24. *D*×*g5*+ *R* şi 25. *Te4* cu mat apropiat.

In poziţia diagramei, Reti descoperă o combinaţie frumoasă de sacrificii, care decide repede partida. Este de presupus că el pregătise această combinaţie, încă de când a jucat 20. *Dd5*.

Sacrificiile au trebuit să fie precis calculate, până la poziţiile de câştiguri evidente.

22.	*Ce5*×*f7!!*	*Tf8*×*f7* Forţat!
23.	*Ng3—e5*+	*Tf7—f6*

La *Rf8* sau *Rg8*, ar fi decis *D*×*h6*+, respectiv *Dg6*+.

24.	*h4*×*g5*	*h6*×*g5*
25.	*Dh5*×*g5*+	*Rg7—f7*
26.	*Dg5—h5*+	*Rf7—g8*

După *Rf8*, ar fi decis *Dh8*+, Turnul alb conlucrând eficace ; la *Tg6* Negrul ar fi pierdut Turnul după *Dh7*+ ; după *Rg7* se joacă mai întâi 27. *Tb1*.

Mutările au decurs până aici dela sine. Finеţea combinaţiei constă în manevra de Turn care va urma şi care are de scop devierea Turnului negru de pe linia a treia, cu aducerea Turnului *d1*, pe ocolite, la atacul direct dat contra Regelui inamic.

Combinaţii de felul acesta nu pot fi descoperite decât de jucători profunzi. Cazul lui *Reti*, care a fost şi un compozitor de finaluri.

27. *Td1—b1!!*

Cheia concepţiei! Albul ameninţă câştig de figură prin *Dg5*+, etc.

Apărările următoare nu ar fi adus salvarea: 27. ... *Cc4*, 28. *Dg5*+ *Rf7*, 29. *T*×*b7*, etc. sau 27. ... *Nb5*, 28. *T*×*b5* *a*×*b5*, 29. *N*×*f6* *D*×*f6*, 30. *Te8*+ *Rg7*, 31. *Dh8*+ *Rg6*, 32. *Tg8*+ *Rf5*, 33. *Tf8*+, etc.

Snosko-Borowski încearcă continuarea plauzibilă:

27. ... *Tc3—c6*

dar are surpriza:

28. *Tb1—b3*

Contra ameninţării *Tg3* nu mai există apărare.

28. ... *Nd7—e8*

Dacă 28. ... *De8*, atunci 29. *Tg3*+ *Rf8*, 30. *Dh8*+ *Rf7*, 31. *Tg7*+, etc.; sau 29. ... *Tg6*, 30. *Dh8*+ *Rf7*, 31. *Tf3*+ şi câştigă. Regele nu poate să joace din cauza pierderii Damei. La 28. ... *Tg6*, urmează 30. *Dh8*+.

29. *Tb3—g3*+ *Ne8—g6*
30. *Tg3*×*g6*+ *Tf6*×*g6*
31. *Dh5—h8*+ *Rg8—f7*
32. *Dh8*×*d8*

Negrul cedează.

Reti a obţinut pentru această partidă un premiu de frumuseţe.

* * *

Din analiza acestei partide învăţăm că, după primele opt mutări ale deschiderii, ne aflăm în faţa unei tensiuni centrale. Negrul neglijează să joace *Dd8—a5* în a 11-a mutare. El continuă apoi

cu *Cbd5, Nd7* pentru a putea realiza legarea Turnurilor. Consecinţa : o poziţie strânsă. Aibul, profitând de acestea, are timpul să-şi grupeze favorabil figurile şi poate să treacă repede la atac, forţând o slăbire a poziţiei Regelui inamic *(g5)*.

Fără ca Negrul să fi făcut vreo greşeală vizibilă, este condamnat să piardă partida ; aceasta numai din cauza dificultăţii de a-şi plasa bine figurile, în special Nebunul dela *c8*.

Dar apărarea ortodoxă contează între cele mai bune. Cititorii sunt astfel ca şi obligaţi să studieze cu multă atenţie partidele Gambitului Damei. Numai astfel se descoperă finetele necesare egalizării jocurilor.

DEDUCŢII STRATEGICE

Ce putem deduce numai din studiul primelor zece partide ?

Strategia modernă se bazează pe necesitatea unei libertăţi de mişcare a figurilor, adică pe neapăratul câştig de teren.

Steinitz a fost primul care a înţeles acest principiu fundamental. El a ştiut să-i dea chiar o desvoltare teoretică.

A urmat teoreticianul *Dr. Tarrasch,* care a perfecţionat metodele, punând un mare preţ şi pe principiul câştigării de timp. In aceasta a exagerat adesea.

Morphy, printr'un instinct genial, a întrebuinţat cam aceleaşi concepţii, dar numai în jocurile deschise, pe când Steinitz le-a întrebuinţat şi în jocurile închise.

Partidele model analizate în această lucrare, servesc ca exemple ce ne pot învăţa cum aceste principii importante pot ajuta în conducerea par-

tidelor. Ultima partidă Reti—Snosko-Borowski ne mai arată cum se poate pierde un joc, numai din cauza unei singure figuri, care nu se poate desvolta *(Nc8)*. Cauza aceasta contribue la executarea unei greşite deschideri de coloană pentru Turnuri (coloana „*d*").

Şi astfel Albul reuşeşte să valorifice puterea unui simplu pion dela *d4*, pion care numai în aparenţă conta ca slab. Desigur că Negrul ar mai fi putut amâna mutarea *d5×c4*, cel puţin atâta timp până ce Calul *b6* ar fi putut câştiga importantul câmp dela *d5*.

Cam acestea le-am învăţat, când am discutat metodele de degajare din varianta ortodoxă, după 7. *Tc1* (e vorba de metoda lui *Capablanca*).

Partida ultimă ne mai învaţă că, în general, deschiderile de coloane sunt mai favorabile pentru jucătorii care dispun de un joc mai bine desvoltat. Insă să nu se deducă că, în toate partidele, jocul poziţional corect trebue neapărat să se transforme în joc de combinaţii.

In majoritatea cazurilor nu se ajunge decât la finaluri câştigate. Jocurile de deschideri nu pot aduce, în cele mai multe cazuri, decât avantaje minimale. Acestea trebue să fie mărite în jocurile de mijloc, astfel încât câştigul să nu reprezinte decât probleme de timp şi de tehnică perfecţionată. Metodele după care mutările slabe ale adversarilor pot fi transformate succesiv în îmbunătăţiri de poziţii, care să ne permită a spera într'un succes, aparţin jocului modern de poziţie.

Aceste jocuri sunt considerate de mulţi ca prea plictisitoare, cu toate că realitatea este alta. Numai când vom reuşi să înţelegem multitudinea fineţelor ascunse ale jocului poziţional, ale adevă-

ratului joc logic, vom putea spera să ducem la bun sfârşit o partidă.

Recomand călduros studiul nenumăratelor partide jucate de marii: Steinitz, Lasker, Tarrasch, Pillsbury, Rubinstein, Capablanca, Alechin etc. şi în special cele mai moderne, ale campionilor sovietici.

* * *

PARTIDA Nr. 11

GAMBITUL DAMEI

Alb: *R. Reti* Negru: *H. WOLF*

1922.

1.	*d2—d4*	*d7—d5*
2.	*c2—c4*	*e7—e6*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nc1—g5*	*Nf8—e7*
5.	*e2—e3*	*0—0*
6.	*Cg1—f3*	*Cb8—d7*
7.	*Ta1—c1*	*c7—c6*

Mutările anterioare au fost comentate.

8. *Dd1—c2*

Dacă Reti a avut intenţia să joace Dama la *c2*, era desigur indicat să cugete, când a jucat Turnul la *c1*, dacă nu era mai bine să aştepte, ca să-l poată aduce la *d1*.

8. ... *a7—a6*

Cu intenţia, ca după schimbul de degajare dela *c4*, să desvolte repede flancul Damei prin *b7—b5*, urmat de *Nb7*, respectiv *c7—c5*.

Reti împiedică această manevră, dar întrebuinţează o tactică greşită.

El permite o grabnică avansare a pionului negru dela *e6*, Wolf reuşind să deschidă jocul şi să obţină o desvoltare completă.

9. c4—c5? e6—e5!

Avansarea a devenit posibilă pentrucă după *d×e5*, pionul alb *c5* pierde susţinerea naturală. Urmează că în continuare Albul nu mai trebue să permită o înaintare a pionului dela *e5*.

10. d4×e5 Cf6—g4

Ambii pioni albi sunt atacaţi. Albul ar putea să-i apere indirect pe amândoi cu 11. *Nf4*, pentrucă şi el ameninţă cu *h2—h3* să rupă flancul Regelui advers.

11. Ng5×e7

Dar Reti schimbă Nebunul, intenţionând păstrarea pionului c. După 11. *Nf4* ar fi urmat *f6!* Aici este bine ca cititorii să analizeze singuri şi variantele după *Nd3* sau *e×f6*.

11. .. Dd8×e7
12. Cc3—a4 Tf8—e8

S'ar părea aici că în aşteptarea continuării *Nd3*, s'ar pregăti mutarea *Cf8*. In realitate, Wolf pune la cale o combinaţie de sacrificiu.

13. Nf1—d3 h7—h6

Continuarea *Cf8* ar fi o greşeală, pentrucă ar

fi urmat : 14. *Cb6 Tb8*, 15. *C×c8*, cu continuarea *Nf5* şi cu câştig de calitate.

14. Cf3—d4

Mutarea aceasta, jucată în loc de *0—0*, se explică prin faptul că Reti a presupus că adversarul va lua cu *Cg4* pionul dela *e5* şi nu cu Calul Damei, pe care-l socotise necesar împiedicării mutării *Cb6*.

El mai intenţiona să joace apoi *Cf5* şi *Cd6*.

Dar Wolf găseşte o combinaţie frumoasă (ca răspuns la *Cb6)*.

14. ... Cd7×e5 !

Şi astfel se trece iarăşi dela jocul poziţional la cel de combinaţii.

15. Ca4—b6

Nr. 61

15. ... *Cg4×f2!!*

Partida devine vioaie!

16. *Nd3—h7+*

Calul nu se poate lua imediat, din cauza lui 16. ... *Cg4+*. Reti vrea să salveze deocamdată Nebunul.

16. ... *Rg8—h8*
17. *0—0*

Şi acum era greşit a se bate Calul. De ex.: *R×f2, Cg4+*, 18. *Re1 De3+*, etc. sau: 17. *D×f2 Cg4*, 18. *Df3 C×e3*, urmat de *Ng4*.

17. ... *Cf2—g4*
18. *Cb6×a8*

Dacă Albul ar fi renunţat la câştigul Turnului, Negrul ar fi câştigat un pion. Se mai ameninţa şi *g7—g6*, precum şi *C×e3*.

La *C×c8* ar urma *T×c8*, 19. *Cf5 Dg5* şi Nebunul *h7 este* închis. Deci nu există alegere.

18. ... *Cg4×e3*
19. *Dc2—e2*

La *19 Db1*, urmează *C×f1*, *20. T×f1 g6*, cu recâştigarea figurei.

19. ... *Ce3×f1*
20. *Nh7—b1*

Albul vrea să salveze Nebunul, ca să câştige

Calul dela *f1*. Dar acest Cal are o bună mutare de retragere.

20. ... *Cf1×h2!*
21. *Ca8—b6*

După 21. *R×h2* ar fi urmat *Dh4+*.

Urmează, într'un stil dramatic, a doua parte a combinaţiei.

Nr. 62

21. ... *Ce5—f3+!!*

După *Rf2* urmează *Dh4+*, iar după *Rh1*, se ia Calul dela *d4*.

22. *g2×f3* *De7—g5+*
23. *Rg1×h2*

La interpunerea Damei, ar fi urmat *D×c1+*. *R×h2* şi *Df4+* cu câştig de Cal.

23.	...	*Te8×e2+*
24.	*Cd4×e2*	*Dg5—e5+!*

Poanta!

25. *Ce2—g3*

Dacă Regele ar pleca din şah, ar urma *D×e2*, pentrucă la *Rg1* s'ar ameninţa câştigul de Turn cu *De3+* sau la *Rh1* cu *Df3+27 Rh2 Df4+*.

25.	...	*De5×b2+*
26.	*Tc1—c2*	*Db2×b1*
27.	*Tc2—e2*	*Nc8—e6*
28.	*f3—f4*	*g7—g6*
29.	*Cb6—a8*	*h6—h5*
30.	*Ca8—c7*	*h5—h4*
31	*Cg3—h1*	*Db1—d3*
32.	*Te2—f2*	*Ne6—f5*

Albul cedează partida.

* * *

PARTIDA Nr. 12

GAMBITUL DAMEI REFUZAT.

Alb : *MIKENAS* Negru : *Lebedew*

1.	*d2—d4*	*d7—d5*
2.	*c2—c4*	*e7—e6*
3.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
4.	*Nc1—g5*	*Nf8—e7*
5.	*e2—e3*	*h7—h6*
6.	*Ng5—h4*	

După 6. *Nf4* Negrul egalează uşor prin *c7—c5*.

6.	...	0—0
7.	Ta1—c1	c7—c6
8.	N f1—d3	Cb8—d7
9.	Cg1—f3	d5×c4
10.	Nd3×c4	Cf6—d5?

Am învăţat că în apărarea ortodoxă, Negrul poate obţine egalarea dacă reuşeşte să-şi desvolte raţional Nebunul dela *c8*.

Mai ştim că aceasta se poate obţine după două metode de joc:

a) sistemul lui Capablanca, având drept tendinţă realizarea înaintării *e6—e5* şi deschiderea diagonalei *c8—g4*, şi

b) sistemul mutărilor *a6*, *b5*, urmate de *c7—c5* şi *Nb7*; adică tactica de degajare prin fianchetto.

Dar ceeace nu se prea cunoaşte, este că sistemul de degajare a lui Capablanca e greşit, când s'a făcut intercalarea de mutări: *h7—h6* şi *Ng5—h4*. In cazul acesta se recomandă numai al doilea sistem, acel al degajării prin fianchetto. Dece? Vom vedea imediat.

11. *Nh4—g3!*

Ce deosebire enormă! Fără de *h6*, cu Nebunul alb încă la *g5*, s'ar fi forţat acum schimbul *N×e7*, urmat de *D×e7*, *12 O—O C×c3*, *13 T×c3 e5* şi diagonala Nebunului *c8* ar fi fost eliberată.

Acum Nebunul *h4* se retrage la *g3*, spre a împiedica definitiv degajarea *e7—e5*. Putem deci să memorăm următoarea regulă:

„Se va juca sistemul Capablanca fără *h7—h6* şi sistemul fianchetto cu această intercalare".

Partida maeştrilor sovietici a continuat astfel:

11. ... *Cd5×c3*
12. *b2×c3*

Negrul reuşeşte de fapt să închidă coloana „c", dar cu un preţ mult prea mare. Poziţia centrală a Albului oferă prea mari şanse de atac.

12. ... *c6—c5*

Mai indicat era încă *12.... b6*, urmat de *Nb7*.

13. *0—0* *a7—a6*

Aceeaşi observaţie ca la mutarea anterioară.

14. *Nc4—d3!* *Cd7—f6*

Se simte nevoia de a se apăra câmpul *e4*.

15. *Cf3—e5*

Un avanpost al atacului. Nici acum nu merge 15. ... *b5*, din cauza lui 16. *Cc6*. Negrul ar trebui să se decidă să încerce 15. ... *Nd7*, spre a desvolta flancul Damei. Dar joacă greşit:

15. ... *Ne7—d6?*

Albul continuă precis:

16. *Ng3—h4!* *Nd6—e7*

Pierderea acestui important *tempo* se va răzbuna foarte curând.

17. *Nd3—b1!*

Există îndepărtata ameninţare *Dd3*, urmată de *N×f6* şi de mat la *h7*.

17. ... *Dd8—e8*

Acest răspuns curios nu era de ocolit, pentrucă după 18. *Dd3 g6*, ar fi urmat 19. *C×g6*. Negrul a trebuit deci să apere la *g6*.

18. *d4×c5* *g7—g5*

Alternativa 18. ... *Cd7*, 19. *N×e7 D×e7*, 20. *Dd6* câştiga rapid.

Negrul întinde deci această cursă:

19. *Nh4—g3* *Ne7×c5*

In aparenţă Negrul s'a descurcat, dar urmează:

20. *f2—f4!*

Albul stând mult mai bine, poate recurge la loviturile decisive.

20. ... *Nc5×e3+*
21. *Rg1—h1* *Ne3×c1*
22 *f4×g5!*

Ideea atacului se bazează pe ameninţarea *Dd1—d3 —h7+* şi mat.

Calul dela *f6* apără câmpul *h7*; el trebue deci, să fie îndepărtat cu orice preţ. Aici este explicaţia deschiderii coloanei „*f*".

22. ... *Nc1×g5*

Dacă: 22. ... *Cd7*, atunci 23. *Dd3 f5*, 24. *g×f6*, e. p. *Tf7*, 25. *C×f7 D×f7*, 26. *T×c1 C×f6*, 27. *Tf1*, etc.

Iar dacă 26. ... *b6*, atunci: 27. *Df3 Ta7*, 28. *Tf1 Nb7*, 29. *Dg4+ Rh8*, 30. *Dh4* cu un atac decisiv.

23. *Tf1×f6!*

Primul sacrificiu! Turnul nu poate fi luat, din cauza continuării 24. *Dd3*.

23. ... *Rg8—g7*
24. *Dd1—d3!*

Nici acum nu se poate lua Turnul: 24. ... *R×f6*, 25. *Cg4+*, urmat de mat.

Nr. 63

24. ... *h6—h5*
25. *h2—h4!!*

Foarte frumos!

Deşi câmpul *g4* pare închis pentru Cal, Albul poate să mai lase Turnul în priză.

25. ... *Rg7×f6*
26. *Ce5—g4+!*

(Vezi diagrama Nr. 63 în pag. 218).

A treia lovitură şi preludiul unei combinaţii finale minunate.

26. ... *h5×g4*
27. *Ng3—e5+!!*

Poanta!

27. ... *Rf6×e5*
28. *Dd3—d4 ≠*

O partidă nemuritoare. Şi totuşi provenită dintr'o deschidere poziţională.

* * *

PARTIDA Nr. 13

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb : *FORGACZ* Negru : *E. Cohn*

1.	*d2—d4*	*d7—d5*
2.	*Cg1—f3*	*e7—e6*
3.	*c2—c4*	*d5×c4*
4.	*Cb1—c3*	*Cg8—f6*
5.	*Nc1—g5*	*Nf8—e7*
6.	*e2—e4*	*h7—h6 ?*

Negrul era deja în urmă cu un *tempo*, din cauza lui *d5×c4*. Nu era deci permis să mai joace,

în deschidere, cu alt pion care să nu contribue la o desvoltare rapidă de figuri.

Continuarea indicată era : 6. ... *0—0*, urmată de *b6*, *Nb7* şi de *Cbd7*.

7. *Ng5×f6!*

Cu retragerea Nebunului, Albul nu ar fi câştigat alt tempo.

7.	...	*Ne7×f6*
8.	*Nf1×c4*	*Cb8—d7*
9.	*0—0*	*0—0*

Am ajuns la poziţia, din *diagramă*, care pare încă liniştită.

Nr. 64

La un studiu mai atent, descoperim diferite neajunsuri pentru Negru ; acestea din cauza

abandonării centrului, cât şi a desvoltării înapoiate.

Lipsind pionul *d5*, Albul este în stăpânirea câmpului important *e4*, cu ajutorul căruia va putea aduce forţe superioare pe flancul Regelui, înainte ca adversarul să reuşească cu *b7—b6* şi *Nb7* să-şi facă Nebunul activ în lupta contra lui *e4*.

După mutarea lui *e4* la *e5*, Albul va dispune de ameninţare *Dd1—e2—e4* şi *Nc4—d3*. Negrul, ca să evite slăbirea prin *g7—g6*, va fi nevoit să joace *Tf8—e8* şi *Cd7—f8*.

Dar Albul va aduce, între timp, un Turn la *d1* şi va ameninţa să deschidă coloana „*d*" prin mutarea *d4—d5*. Şi ca această mutare să fie preîntâmpinată, Negrul va trebui să joace *c7—c6*. Deci va trebui să amâne deschiderea diagonalei *a8—h1* pentru Nebunul dela *c8*.

Aceasta va dura atâta timp cât îi trebue Albului să-şi mobilizeze figurile pentru un atac final asupra flancului Regelui advers.

Negrul nu va avea nicio şansă să vină în apărare cu Nebunul *c8* şi cu Turnul *a8*, care vor rămâne inactivi pe flancul Damei.

Acestea fiind zise, continuarea partidei poate fi uşor înţeleasă. Ea poate să ne servească de exemplu cum trebue să exploatăm avantajele oferite de punctele centrale, care ajută la accesul figurilor în locurile cerute de strategia atacurilor.

10.	*e4—e5*	*Nf6—e7*
11.	*Dd1—e2*	*Tf8—e8*
12.	*Ta1—d1*	*c7—c6*
13.	*De2—e4*	*Dd8—c7*

Pentru a putea juca în fine *b7—b6*.

14.	*Tf1—e1*	*Cd7—f8*
15.	*De4—g4*	*b7—b6*
16.	*Dg4—h5*	*Nc8—b7*
17.	*Te1—e4*	*Ne7—b4*

Negrul nu poate juca încă *c6—c5*, pentrucă *Te4—f4* ameninţă cu un atac direct la *f7*, după care *Ne7*, pentru întreruperea liniei de apărare a Damei negre, nu ar avea sens să fie retras la *d8*. De ex: 17. ... *c5*, 18. *Tf4 Nd8*, 19. *d5 e×d5*, 20. *C×d5 N×d5*, 21. *N×d5*, cu atac asupra lui *Ta8* şi a pionului dela *f7*.

A mai urmat în partidă :

18.	*Te4—g4*	*Nb4×c3*
19.	*b2×c3*	*Rg8—h8*

Se ameninţa *Dh5×h6*

20.	*Cf3—g5*	*Te8—e7*
21.	*Cg5—e4*	

Calul profită de accesul la punctul *e4*, de unde contribue în mod decisiv la atacul în desfăşurare.

21.	...	*Ta8—d8*
22.	*Td1—d3*	*c6—c5*
23.	*Ce4—f6*	

Se ameninţă *D×h6* şi *Tg4—g8+* mat. Negrul nu poate să ia Calul tot din cauza lui *D×h6* şi a matului dela *g7*. Superioritatea atacului face ca matul să nu mai întârzie.

23.	...	*Cf8—g6*
24.	*Td3—h3*	

Negrul cedează, pentrucă nu mai poate apăra ameninţarea *Dh5—g5* şi *Th3×h6*.

* * *

PARTIDA Nr. 14.

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb : *FLOHR* Negru : *Horowitz*

1.	*d2—d4*	*d7—d5*
2.	*c2—c4*	*d5×c4*

In trecut, d-rul Tarrasch nu admitea acceptarea gambitului pentru motivul că s'ar abandona centrul şi s'ar contribui la desvoltarea jocului alb.

Argumentarea era următoarea: Albul este avantajat, pentrucă posedă pionii centrali *d* şi *e*, pe când Negrul nu are decât pionul *e*.

Dar Niemzowitsch a dovedit ulterior că posedarea centrului nu constă numai într'o simplă numărătoare a pionilor aflători acolo.

Stăpânul adevărat al centrului este acela care domină, în mod definitiv, *câmpurile centrale*. Nu este acelaş lucru, dacă Albul posedă un centru activ, adică pionii *d4* şi *e4*, sau dacă trebue să execute un marş de înaintare cu un centru pasiv, adică cu pionii *d4* şi *e3*.

In cazul Gambitului Damei, nu poate fi vorba de vre-o superioritate, atâta timp cât Albul trebue să se lupte cu un centru pasiv.

Deci: Albul va tinde să ajungă la *e3—e4*, dar Negrul se va opune la aceasta, ţinând punctul

central *d4* sub o presiune multiplă, prin mutările *c7—c5* şi *Cb8—c6*.

3. *Cg1—f3*

Dar Albul nu ar putea să încerce o creare imediată a unui centru activ prin mutarea 3.*e2—e4?* La un contrajoc corect formaţia nu poate să se menţină. Dovada: 3. *e2—e4 c7—c5*, 4. *Cg1—f3 (4. d5 e6, etc.) c5×d4*, 5. *D×d4 D×d4* 6. *D×d4 Nd7*. Centrul cel lăudat dispare şi Negrul egalează jocurile.

3.	...	*Cg8—f6*
4.	*e2—e3*	*e7—e6*
5.	*Nf1×c4*	*c7—c5!*

Negrul supune punctul *d4* la presiune.

Perechea de pioni *e3* şi *d4* formează o totalitate, *d4* trebuind să fie apărat de *e3*. Avem astfel formaţia: *e3* şi *d4* contra formaţiei *e6* şi *c5*.

Deci: există un echilibru central asigurat.

6.	*0—0*	*a7—a6*
7.	*Dd1—e2*	*Cb8—c6*
8.	*Tf1—d1*	*b7—b5*
9.	*d4×c5*	

Cu o luare dela centru în afară nu se poate obţine ceva bun, (în cazul unui joc corect al adversarului).

Puţin cunoscută este valoarea strategică a mutărilor de Nebun la *d3* sau *b3*. Dacă Albul ar juca pentru a ajunge la avansarea *d4—d5*, ar fi indicat *Nb3*. Se crede, acum, că aceasta ar fi continuarea cea bună.

Dacă planul strategic al Albului ar fi să atace flancul Damei adverse prin mutarea *a2—a4*, desigur că ar fi indicată mutarea Nebunului la *d3*.

9. ... *Dd8—c7*
10. *Nc4—d3*

In această poziţie *Nc4—b3* nu are niciun sens : 1. dela *d3* Nebunul vizează spre flancul Regelui advers, cu ameninţarea *e3—e4—e5* şi 2. se mai poate forţa, prin *a2—a4*, câştigarea câmpului *c4*, câmp foarte important pentru plasarea unui Cal.

10. ... *Nf8×c5*

In varianta aceasta, prezenţa Nebunului la *d3* reprezintă un pericol latent pentru flancul Regelui negru.

Deci, era de considerat *Cb4*, ca mutarea cea mai indicată acum. Probabil că Negrul s'a temut de înaintarea *Cb5*, care ar fi dat Albului trei pioni pentru o figură.

Jocul având însă caracterul jocului de mijloc şi înaintarea pe flancul Damei realizându-se cu dificultate din cauza slăbiciunilor câmpurilor albe, Negrul ar fi avut şanse mai bune să-şi valorifice figurile (adică plusul de figuri), încă în jocul de mijloc.

Şansele acestea ar fi fost desigur mai mari decât ale Albului, în finalul care va urma.

11. *a2—a4*

Se pune o întrebare importantă : să se răspundă cu *b×a4* sau cu *b5—b4* ?. Dacă Negrul bate la *a4*, adică cu mutarea contra căreia mulţi au un

dispreţ instinctiv, după răspunsul 12. *T×a4* rezultă următoarele consideraţii (12. ... *Cb4)*: Ambii jucători au pioni izolaţi *(a6* şi *b2)*; cel dela *a6* este ceva mai expus, dar este bine apărat de Calul de la *b4*, care atacă şi Nebunul dela *d3*, ceeace asigură o desvoltare armonioasă pentru forţele Negrului. Strategia aceasta a fost întrebuinţată, prima dată, în partida Botwinnik-Flohr.

După răspunsul pasiv 11. ... *b4*, atât pionul *a*, cât şi pionul *b* nu devin slabi, dar Negrul nu găseşte un echivalent pentru câmpul cel tare al Calului dela *c4*.

In partida noastră, Negrul alege acest joc plictisitor de apărare.

Negrul se mai află şi sub ameninţarea permanentă de a fi atacat pe flancul Regelui.

11.	...	*b5—b4*
12.	*Cb1—d2*	*0—0*

Dacă s'ar juca mai întâi *Ce5*, s'ar răspunde cu 13. *e4*, urmat de *b3* şi de *Nb2*.

13.	*b2—b3*	*Cc6—e5*

Negrul vrea să schimbe, pentru a slăbi atacul viitor.

14. Cd2—e4!

Albul permite schimbul Nebunului, ştiind că va avea o compensaţie suficientă.

14.	...	*Ce5×d3*
15.	*Ce4×f6+*	*g7×f*
16.	*De2×d3*	*e6—e5*

Mutare necesară, pentrucă altfel *Nb2* ar deveni prea tare. Este bine de constatat cum jocul Negrului se înrăutăţeşte succesiv:

In prima fază, Negrul sacrifică un tempo pentru a realiza schimbul Nebunului periculos dela *d3*.

In faza a doua, se atinge această ţintă cu preţul slăbirii flancului Regelui.

In faza a treia, răul trece dela flancul Regelui la poziţia centrală.

Mai putem vedea cum s'au manifestat relele acestea în poziţiile lanţului de pioni:

Faza I: e6,f7,g7 şi h7.... formaţie bună
„ II: e6,f7,f6 şi h7... poziţie cu griji
„ III: e5,f6,f7 şi h7... poziţie rea

Partida continuă:

17.	*Nc1—b2*	*Nc8—e6?*

In dorinţa de a îndepărta, cu câştig de timp, Dama inamică dintr'o poziţie de ameninţare, Negrul nu observă frumoasa continuare tactică.

Era mai bine *Te8*, urmat de *Ne6*.

18.	*Nb2×e5!*	*f6×e5*
19.	*Cf3—g5*	

Dacă Turnul ar fi stat acum la *e8*, ar fi existat răspunsul *f6*. Aceasta nu mai merge, din cauza continuării *C×e6*.

19.	...	*Rg8—g7*
20.	*Dd3×h7+*	*Rg7—f6*
21.	*Cg5—e4+*	*Rf6—e7*
22.	*Dh7—h4+*	*f7—f6*
23.	*Td1—c1!*	

Poanta combinației! Figura sacrificată va fi recâștigată.

23.	...	*Ta8—c8*
24.	*Tc1×c5*	*Dc7—b8*
25.	*f2—f4!*	

Se tinde la eliberarea coloanei pentru precipitarea atacului.

25.	...	*Tc8×c5*
26.	*Ce4×c5*	*Db8—b6*
27.	*Cc5×e6!*	*Db6×e3+*
28.	*Rg1—h1*	*Re7×e6*
29.	*f4×e5*	*f6×e5*

Albul și-a atins scopul.

30.	*Dh4—g4+*	*Tf8—f5*
31.	*Dg4—g6+*	*Tf5—f6*
32.	*Dg6—g8+*	*Re6—f5*
33.	*Ta1—f1+*	

Negrul cedează.

* * *

PARTIDA Nr. 15

INDIANA DAMEI

Alb: *Tschechower* Negru: *BOTWINNIK*

1932

1.	*d2—d4*	*Cg8—f6*
2.	*c2—c4*	*e7—e6*
3.	*Cg1—f3*	*b7—b6*
4.	*g2—g3*	*Nc8—b7*
5.	*Nf1—g2*	*Nf8—e7*

Continuarea jucată până acum : *Nb4+* este evitată din anumite consideraţii strategice şi anume :

a) Negrul schimbă un Nebun care stă bine, contra unui Nebun care stă mai prost ;

b) în lupta pentru importantul câmp central *e4*, Negrul va trebui să joace, în unele variante, *d7—d5*. Astfel, Nebunul dela *b7* ajunge într'o poziţie mascată şi după *Cf3—e5*, va rezulta o repartizare inegală de forţe pe diagonală : la *g2* ar sta un Nebun tare, iar la *b7* unul slab.

Avantaje foarte importante pentru Alb.

Fineţele de felul acesta contează mult în jocul de mijloc şi chiar în finaluri. Adesea ele sunt decisive !

6.	*0—0*	*0—0*
7.	*Cb1—c3*	*d7—d5*

Mutarea 7. ... *Ce4* nu este prea promiţătoare pentru un joc care trebue câştigat, aceasta după un răspuns ca 8. *Dc2*.

Deaceea Botwinnik preferă să riste mutarea din text (desigur mai slabă), pentru a putea juca o variantă mai dificilă.

El vrea să atragă pe adversar în domenii necunoscute.

8. *c4×d5*

O slăbire nemotivată a tensiunii centrale, care micşorează cu mult şansele de atac ale Albului, întărind pe cele ale Negrului. Corect era *Ce5*.

8.	...	*e6×d5*
9.	*Nc1—f4*	

Şi acum era mai bine *Ce5*. Atacul la *c7* se respinge cu uşurinţă.

9.	...	*Cb8—d7*
10.	*Cc3—b5*	*Cf6—e8*

Ar fi fost greşit 10 .. *a6?*, 11. *N×c7 Dc8*, 12. *Nd6* etc.

11.	*Ta1—c1*	*c7—c6*
12.	*Cb5—c3*	*Ce8—d6*

Negrul a construit o aripă de neatacat şi aceasta cu câştig de timp. El mai plănueşte să rezolve problema câmpului *e4*, într'un sens agresiv, cu ajutorul *Nb7*.

13. Dd1—c2

Mutare de şablon cu care se intră în desavantaj, Albul ne mai putând face faţă strategiei exacte a centrului.

Era destul de uşor de prevăzut că Negrul va răspunde cu *f7—f5* şi deci era indicat jocul: 13. *N×d6 N×d6*, 14. *e4 d×e4*, 15. *C×e4 Ne7*, 16. *Ce5* sau: *15... Cf6*, 16. *Ce5*, cu un joc destul de bun.

13.	...	*f7—f5!*

Negrul îşi asigură un mic avantaj în centru. Aceasta se explică prin faptul că punctul focal al deschiderii indiene este chiar punctul *e4*.

El poate fi acum uşor cucerit, fiind sub focul pionilor *d5* şi *f5*. Celălalt post înaintat *e5* este apărat numai de un singur pion.

Dacă se reuşeşte a se îndepărta Nebunul dela *f4*, atunci se împiedică încercările Albului de a pătrunde cu *Ce5*, nimic ne mai stând în calea construirii unei baze cetrale la *e4*.

Negrul are astfel un desavantaj pronunţat.

14.	*Ng2—h3*	*g7—g6*
15.	*Tf1—d1*	*Cd6—f7!*

Se ameninţă o înaintare decisivă cu: *g6—g5—g4*, luându-se câmpul *e5* sub un foc dublu. Albul nu poate face altceva decât să se pregătească pentru retragere.

16.	*Nh3—g2*	*g6—g5*
17.	*Nf4—d2*	*Cf7—d6*
18.	*Cf3—e1!*	*Ne7—f6*

Negrul şi-a realizat planul: câmpurile *e4* şi *e5* sunt în stăpânirea lui. Şi, cum aceluia care stăpâneşte centrul, îi aparţine victoria, Albul simte că trebue să aibă grijă de a se apăra cât mai bine.

19.	*e2—e3*	*Dd8—e7*
20.	*Ce1—d3*	*Cd6—e4*
21.	*Nd2—e1?*	

Aici s'ar mai fi putut încerca o recucerire a terenului central pierdut, cu 21 *f4!*, urmat de 22. *Ce5*.

Albul, neputând să se decidă la timp să treacă dela o apărare pasivă la una mai activă, suferă repede pedeapsa meritată.

21.	...	*Ta8—c8*
22.	*Dc2—b3*	*Tf8—e8*

Reacţiune la ameninţarea: 23. *C×e4 f×e4*, 24. *Nb4*.

23.	*Ng2—h3*	*g5—g4*
24.	*Nh3—g2*	*Cd7—f8*
25.	*Cd3—f4*	*Cf8—e6*
26.	*Cf4×e6*	

Un schimb de neevitat, pentrucă la 27. *Cce2* urmează *Cg5*, cu atac tare.

26.	...	*De7×e6*
27.	*Cc3—e2*	*Nf6—g5*
28.	*Db3—a3*	*a7—a5*
29.	*Da3—b3*	

Ceva mai bine era: 29. *Cf4 N×f4*, 30. *e×f4* etc.

29.	...	*Nb7—a*
30.	*Ce2—c3*	

30. *Cf4? N×f4*, 31. *e×f4 Ne2!*

30.	...	*Tc8—b8*
31.	*Db3—c2*	*Tb8—c8*
32.	*Cc3—e2*	

32. *Db3 Nc4*, 33. *D×b6? Nd8*, 34. *Da7 Te7+*

32.	...	*De6—f7*
33.	*Ce2—f4*	*Ng5×f4*
34.	*g3×f4*	*Df7—h5 !*

Încoronarea unui joc profund combinat.

Albul cedează partida, ne mai putând face nimic contra ameninţării *Te8—e6—h6*.

Şi aici am avut un exemplu instructiv din punct de vedere strategic.

* * *

PARTIDA Nr. 16

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Alb : *A. Baratz* Negrul : *ING. L. LOEWENTON*

1.	*d2—d4*	*Cg8—f6*
2.	*Cg1—f3*	*e7—e6*
3.	*Nc1—g5*	

Deobicei se joacă aici 3. *c2—c4*, care este desigur mai tare. Mutările din text au avantajul că nu sunt încă cunoscute, oferindu-se adversarului ocazia de a greşi imediat.

3.	...	*Nf8—e7*

Mai energic pare a fi 3.... *c7—c5*.

4.	*Ng5×f6*	*Ne7×f6*
5.	*e2—e4*	*c7—c5 !*

Contraatac în centru.

6.	*e4—e5*	

Strategie greşită, după cum se va dovedi imediat (L. L.).

6.	...	*Nf6—e7*

In aparenţă Albul obţine o poziţie mai desvoltată. Dar punctul *e5* devine slab şi după cum dovedeşte Negrul, el devine cauza neplăcerilor viitoare.

7.	*Cb1—c3*	*c5×d4 !*

Credem că această continuare răstoarnă sistemul maestrului Baratz.

8.	*Dd1×d4*	*Cb8—c6*
9.	*Dd4—g4*	*0—0*
10.	*0—0—0*	

La 10. *Nd3* ar fi urmat 10... *f5*, 11. *e×f6* e. p. *N×f6* 12. *Dh5*, 13. *Dg6 N×c3+*, 14. *b×c3 Df6*, cu un joc mai bun pentru Negru.

10.	...	*Dd8—a5 !*
11.	*Dg4—e4*	*f7—f5*
12.	*De4—a4*	

Triumful maestrului Loewenton. După 11 mutări, maestrul parizian, după o gândire de 35 minute, văzându-se „lucrat", încearcă scăparea în schimbul Damelor.

12.	...	*Da5×a4*

ceeace convine de minune Negrului, care se vede cu 2 Nebuni contra 2 Cai.

13.	*Cc3×a4*	*g7—g5 !*
14.	*Nf1—b5*	

Forţat, pentru a nu pierde *e5*. Turnul *e1* nu merge, din cauză că ar urma: 14... *g4*, 15. *Cd2 Ng5* cu joc superior pentru Negru.

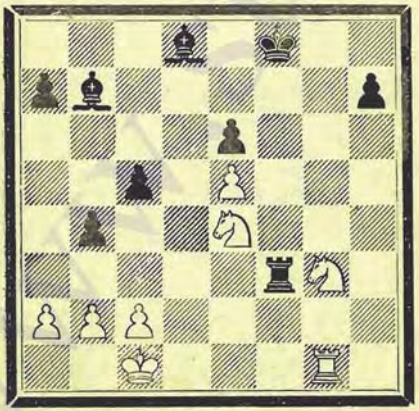
14.	...	*g5—g4*
15.	*Nb5×c6*	*d7×c6*
16.	*Cf3—d2*	*b7—b5*
17.	*Ca4—c3*	*Nc8—b7*
18.	*h2—h3*	*Ta8—d8*
19.	*h3×g4*	*b5—b4*

20.	*Cc3—e2*	*f5×g4*
21.	*Cd2—e4*	*c6—c5*
22.	*Ce2—g3*	*Tf8—f4!*

Superioritatea jocului Negrului este evidentă. Slăbind în aparenţă pionii, Loewenton reuşeşte printr'un joc subtil să pătrundă în inima adversarului, imobilizându-i orice acţiune.

23.	*Td1×d8+*	*Ne7×d8*
24.	*f2—f3*	*g4×f3*
25.	*g2×f3*	*Tf4×f3*
26.	*Th1—g1!*	*Rg8—f8*

Singurul loc unde Regele negru poate pleca în siguranţă, spre a scăpa de vizavizul lui antipatic.



Nr. 65

27.	*Ce4×c5*	*Nd8—g5+!!*

Pe acest şah se bazează toată profunda manevră a Negrului, începând cu mutarea 22. *Tf4.*

28. *Rc1—d1* *Ng5—e3!!*

Pentru calculul acestei combinaţii în 7 mutări cu diferitele variante, i s'ar fi cuvenit maestrului bucureştean un premiu special de frumuseţe. După ce am analizat în trei (Baratz, Taubmann, Mendelsohn) poziţia dela 26. *Rf8* şi după ce am constatat că la orice mutare *(27)* a Albului, ca un leit motiv, mereu această unică manevră cu Nebunul aduce câştig pentru Negru, maestrul Baratz a fost primul care nu şi-a putut reţine admiraţia pentru grandioasa manevră a modestului Ing. Loewenton.

29. *Cc5×e6+*

Disperare!

Pierderea de material fiind inevitabilă, Baratz speră că o minune va mai putea schimba soarta luptei.

29.	...	*Rf8—e7*
30.	*Tg1—h1*	*Re7×e6*
31.	*Th1×h7*	*Nb7—a6!*
32.	*Th7—g7*	*Re6×e5*
33.	*c2—c3*	*b4×c3*
34.	*Rd1—c2*	*c3×b2*
35.	*Rc2×b2*	*Ne3—d4+*
36.	*Rb2—c2*	*Tf3—f2+*
37.	*Rc2—b3*	*Tf2—b2+*
38.	*Rb3—a3*	*Na6—c4*
39.	*Cg3—h5*	*Nd4—c3*

Albul cedează.

Bravo Loewenton!

(Note de H. Toma (H. Taubman) în Revista Română de Şah).

* *

PARTIDA Nr. 17

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Alb : *ZUKERTORT* Negru : *Blackburne*

1883

1.	*c2—c4*	*e7—e6*
2.	*e2—e3*	*Cg8—f6*
3.	*Cg1—f3*	*b7—b6*
4.	*Nf1—e2*	*Nc8—b7*
5.	*0—0*	*d7—d5*
6.	*d2—d4*	*Nf8—d6*

Zukertort a recomandat aici *Ne7*.

7.	*Cb1—c3*	*0-0*
8.	*b2—b3*	*Cb8—d7*

Steinitz, bazat pe principiul contratacării în centru, a afirmat că aici trebuia să se joace *c7—c5* urmat de *Cb8—c6*.

9.	*Nc1—b2*	*Dd8—e7*

Şi aici era mai bine *c7—c5*, pentrucă Albul are acum posibilitatea de a schimba Nebunul Negrului. Acesta este mai tare decât Calul alb al Damei, care este cam inactiv.

10.	*Cc3—b5*	*Cf6—e4*
11.	*Cb5×d6*	*7×d6*

Cu intenţia de a susţine înaintarea ulterioară a pionului *e*.

12.	*Cf3—d2*	*Cd7—f6*

Mai bine era *Ce4×d2*, cu urmarea *f7—f5*.

13.	*f2—f3*	*Ce4×d2*
14.	*Dd1×d2*	*d5×c4*

Cu *e6—e5* exista o şansă mai mare de a strica centrul Albului şi deci de a-şi îndrepta poziţia pionilor.

15.	*Ne2×c4*	*d6—d5*

Trebuia să se împiedice *e3—e4*.

16.	*Nc4—d3*	*Tf8—c8*

Negrul caută să obţină un avantaj pe acest flanc cu ocuparea coloanei „c", dar încăpăţânarea în executarea acestei manevre este cauza principală a pierderii partidei.

17.	*Ta1—e1*	

O mutare importantă cu care se pregăteşte înaintrarea pionului *e*.

17.	...	*Tc8—c7*
18.	*e3—e4*	*Ta8—c8*

Această dublare a Turnurilor nu are sens, pentrucă *Nd3* apără suficient de bine punctul *c2*.

19.	*e4—e5*	*Cf6—e8*
20.	*f3—f4*	*g7—g6*
21.	*Te1—e3*	

Cu intenţia de a trece la atac pe la *g3* şi *h3*.

21.	...	*f7—f5?*

Greşit.

22.	*e5×f6 e.p.*	*Ce8×f6?*

Jocul putea fi ţinut mai uşor prin luarea cu Dama.

23. *f4—f5* *Cf6—e4*

Forţat, pentrucă la *g6×f5* ar fi urmat *Nd3×f5*.

24. *Nd3×e4* *d5×e4*
25. *f5×g6!*

O mutare de admirat!

25. ... *Tc7—c2*

Şi aici era mai bine *h7×g6*. Negrul crede că poate câştiga o figură, dar mutările geniale, care urmează dovedesc contrariul.

26. *g6×h7+* *Rg8—h8*
27. *d4—d5+* *e6—e5*

Nr. 66

28. *Dd2—b4!!*

Un sacrificiu de Damă de o rară frumuseţe! Mutarea aceasta a fost pregătită încă de când s'a jucat 25. *f5×g6*.

28. ... *Tc8—c5*

Dama nu putea fi luată, căci ar fi urmat un mat forţat în maximum 7 mutări: 28.... *D×b4*, 29. *N×e5+ R×h7*, 30. *Th3+ Rg6!* 31. *Tff6+ Rg5*, (sau *Rg7*, 32. *Tg3+Rh7*, 33. *Tf7+ Rh6*, 34. *Nf4+ Rh5*, 35. *Th7 ≠*), 32. *Tg3+ Rh5*, 33. *Tf5+ Rh6*, 34. *Nf4+Rh7*, 35. *Th5≠*. Recomand studiul acestor variante, pentru a ne exersa în felul de a duce la bun sfârşit atacurile de mat, care încep cu sacrificii de figuri.

29. *Tf1—f8+!*

O continuare excelentă şi care completează combinaţia lui Zukertort. Albul câştigă numai în momentul când reuşeşte să ia pionul *e* cu Nebunul.

29. ... *h8×h7*

La 29... *D×f8* ar fi decis 30. *Ne5+ R×h7*, 31. *De4+*, etc.

Mai urmează: 30. *Db4×e4+ Rg7*, 31. *N×e5+ R×f8*, 32. *Ng7+* şi câştigă. Una din adevăratele perle ale jocului de şah.

* * *

PARTIDA Nr. 18

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Alb : *NIEMZOWITSCH* Negru : *Rubinstein*

1. *c2—c4* *c7—c5*

2.	*Cg1—f3*	*Cg8—f6*
3.	*Cb1—c3*	*d7—d5*
4.	*c4×d5*	*Cf6×d5*
5.	*e2—e4*	

O nouă idee a lui Niemzowitsch. El lasă pionul *d2*, în urmă, cu intenţia de a obţine în schimb alte avantaje.

5.	...	*Cd5—b4*

Mai bine era *C×c3*, 6. *b×c3 g6*.

6.	*Nf1—c4!*	*e7—e6*

Nu există nicio posibilitate de a se specula slăbiciunea dela *d3*. De ex,: 6... *Cbd3+*, 7. *Re2! Cf4+*, 8. *Rf1*, cu ameninţarea *d2—d4*, sau 6... *Cd3+*, 7. *Re2 Cc1+*, 8. *T×c1 Cc6*, 9. *Nb5 Nd7*, 10. *N×c6*, urmat de *d2—d4*, cu un final mai bun pentru Alb.

7.	*0—0*	*Cb8—c6*

Se pare că ar fi fost mai bine 7. *a6*, cu toate că Albul obţine un joc bun cu *a3*, *Cc6*, *d3* şi *Ne3*.

8.	*d2—d3*	*Cc6—d4*

Se ameninţa a3.

9.	*Cf3×d4*	*c5×d4*
10.	*Cc3—e2*	

Albul stă foarte bine, slăbiciunea temporară de la *d3* fiind bine apărată. In plus Albul are o mobilitate generală pe flancul Regelui său *(f4)* de o valoare foarte mare. Alt factor important este de menţionat: Nebunul dela *c4*, în aparenţă

închis, joacă un rol preventiv de valoare strategică, el activând contra unei eventuale tentative de degajare prin *e6—e5*.

10. ... *a7—a6*

Contra ameninţării *Nb5+ Nd7, C×d4*.

11. Ce2—g3 *Nf8—d6*
12. f2—f4

Aici era mai tare *Dg4*. De ex.: 12. *Dg4 0—0*, 13. *Ng5 Ne7*, 14. *Nh6 Nf6*, 15. *N×g7 N×g7*, 16. *Ch5* sau 13... *e5*, 14. *Dh4*, urmat de jocul de sacrificiu *Cg3— h5×g7*. Acuma, Negrul poate aproape să egaleze jocurile.

12. ... *0—0*
13. Dd1—f3

Atacul direct de mat nu mai merge. De ex.: 13. *e5 Ne7*, 14. *Dg4 Rh8*, 15. *Ch5 Tg8*, 16. *Tf3 f5 !* 17. *e×f e.p. g×f*, 18. *Dh4 Tg6*, 19. *Th3 De7* cu un joc egal.

13. ... *Rg8—h8*
14. Nc1—d2 *f7—f5*
15. Ta1—e1 *Cb4—c6*

Negrul s'a apărat bine. Singura şansă de atac a Albului ar mai fi coloana „*e*".

16. Te1—e2 *Dd8—c7*

Greşit ! In poziţii strânse nu este permis a se face mutări indiferente. *Dc7* nu permite *Df6*, după *e×f e×f*. Corect era 16. *Nd7*.

Dacă apoi: 17. *e×f e×f*, 18. *Tfe1*, atunci s'ar fi

răspuns *Df6* și Negrul ar fi stat mult mai bine ca în această partidă.

17.	*e4×f5*	*e6×f5*

Nr. 67

18. Cg3—h1!

Calul pornește într'o lungă călătorie, cu scopul de a ajunge la *g5*, spre a susține Nebunul *c4* (acela cu rolul preventiv), care se va deștepta și va deveni foarte activ. Vitalitatea coloanei deschise „*e*" constitue poanta manevrei de Cal.

18.	...	*Nc8—d7*
19.	*Ch1—f2*	*Ta8—e8*
20.	*Tf1—e1*	*Te8×e2*
21.	*Te1×e2*	*Cc6—d8*

Este ușor de văzut că nu merge *Te8*, din cauza lui 22. *Dd5*.

22.	*Cf2—h3*	*Nd7—c6*

La 22. *Te8*, ar fi urmat 23. *Dh5 T×e2*, 24. *Cg5 h6*, 25. *Dg6 hg*, 26. *Dh5 ±*.

23.	*Df3—h5*	*g7—g6*
24.	*Dh5—h4*	*Rh8—g7*
25.	*Dh4—f2!*	

Poziţia rocadei Negrului este încă bine păzită. Albul intenţionează o regrupare a forţelor inamice.

25.	...	*Nd6—c5*

sau 25... *Db6*, cu urmarea 26. *b4* şi apoi *Nc3*.

26.	*b2—b4*	*Nc5—b6*
27.	*Df2—h4*	

Tema reîntoarcerii, ca în probleme! Bine era şi 27. *De1*. De ex.: *De1 Ne4*, 28. *Cf2*, cu câştig de pion prin *C×e4, etc.*

27.	...	*Tf8—e8*

La *Tf6*, Albul ar fi continuat cu *Cg5, h6, Ch7* şi câştig rapid.

28.	*Te2—e5!*	*Cd8—f7*

La 28.... *Dd6*, ar fi urmat: 29. *g4* cu un atac tare. De ex: *f×g*, 30. *f5 D×e5*, 31. *f6+ D×f6*, 32. *Nh6* sau 29... *g5*, 30. *f×g*, cu ameninţarea la h6. Urmează un joc elegant :

29.	*Nc4×f7!*	*Dc7×f7*

Dacă 29... *T×e5*, atunci 30. *f×e, D×f7*, 31. *Cg5 Dg8*, 32. *e6 Nd5*, 33. *Df4*.

30. *Ch3—g5* *Df7—g8*
31. *Te5×e8* *Nc6×e8*
32. *Dh4—e1 !*

Curios! Cu tot materialul adus în ajutor de Negru, pericolul de mat planează continuu peste tot.

32. ... *Ne8—c6*

La 32... *Rf8*, se câştigă cu 33. *De5 Nd8*, 34. *Ce6+ Re7*, 35. *Dc5+*

33. *De1—e7+* *Rg7—h8*

La *Rh6*, urmează *Ce6*.

34. *b4—b5 !*

Capcana este închisă.

34. ... *Dg8—g7*

Disperare ! La 34... *a×b*, *avem* 35. *Ce6 h5*, 36. *Df6+ Rh7*, 37. *Cg5+* urmat de 38. *Nb4* cu mat inevitabil.

La 34... *Nd8*, urmează 35. *D×d8*, *D×d8*, 36. *Cf7* şi câştigă.

35. *De7×g7+* *Rh8×g7*
36. *b5×c6*

şi Albul câştigă.

* * *

PARTIDA Nr. 19

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Alb : *BOTWINNIK* Negru : *Loewenfisch*

1940

1. *c2—c4* *e7—e5*
2. *Cb1—c3* *Cg8—f6*

3.	*Cg1—f3*	*Cb8—c6*
4.	*d2—d4*	*e5×d4*
5.	*Cf3×d4*	*Nf8—b4*

Mai slab este 5... *Nc5*, pentrucă după 6. *C×c6 b×c6* se oferă puncte de atac pe flancul Damei, care după plasarea Nebunului la *g2*, sunt expuse unor presiuni permanente. De ex.: 7. *g3 0—0*, 8. *Ng2, Te6*, 9. *0—0* cu avantaj pentru Alb.

Dacă Negrul joacă 7. *d6*, urmează *8. Ng2* şi se obţine slăbirea câmpului *c6*. Cu 5... *Nb4* se leagă un Cal, care nu mai poate prezenta un pericol de viitor. Este vorba de figura care ar domina câmpurile centrale dela *d5 şi e4*.

6.	*Nc1—g5*	*h7—h6*
7.	*Ng5—h4*	*Nb4×c3+*

Negrul slăbeşte punctele *c4* şi *c5* ale Albului, ca o compensaţie pentru centrul lui prea pasiv.

8.	*b2×c3*	*Cc6—e5*

Mutare mult întrebuinţată în trecut. Negrul plănueşte să schimbe Nebunul Damei adverse, dar în momentul când realizează acest schimb, încep să apară dificultăţile, care par a fi de neînvins.

Deci era mai bine: *8... d6*, 9. *f3 0—0*, 10. *e4 Ce5*, 11. *Ne2 Cg6*, 12. *Nf2 Cd7*, 13. *Dd2 Cb6*, 14. *Cb3 Ne6*, cu un joc perfect egal. (Ca în partida Botwinnik—Pirc din 1935).

9.	*e2—e3*	

Aici este de încercat şi Gambitul lui Carls: 9. *f3 C×c4*, 10. *Cf5*.

9.	...	*Ce5—g6*
10.	*Nh4—g3*	*Cf6—e4*
11.	*Dd1—c2*	*Ce4×g3*
12.	*h2×g3*	

Schimbul Nebunului dela *g3* a îmbunătățit cu mult poziția Albului:

a) Albul dispune de coloana deschisă „*h*", ceeace contează mult după slăbirea câmpului *h6*. După o eventuală rocadă mică a Negrului, amenințarea *f2—f4* va fi constantă, putând să urmeze și *g2—g4—g5*;

b) blocul alb din centru a devenit și mai tare, după *h2×g3*;

c) Calul negru nu stă bine la *g6*, poziția lui trebuind să fie la *f6*.

12.	...	*d7—d6*

Negrul întârzie cu *0—0*, pentrucă există pericolul coloanei deschise „*h*".

13.	*f2—f4!*	

Se ia Calului negru câmpul *e5*, evidențiindu-se tăria centrului alb.

13.	...	*Dd8—e7*

Incercarea de a se plasa Calul în locuri mai bune are prea multe părți grele de ex.: 13... *Cf8*, 14. *Ne2 Ce6*, 15. *De4*, etc.

14.	*Re1—f2*	*Cg6—f8*

Aceasta permite o combinație decisivă. La o examinare a poziției, deducem că Negrul nu mai dispune de un plan de desvoltare. Rocada ar a-

trage o ruptură, din cauza coloanei deschise „*h*". Dacă 14. .... *Nd7*, cu intenţia de a juca apoi *0—0—0*, ar urma: 15. *Nd3 Cf8*, 16. *Ne4*, cu avantaj pentru Alb.

Şi aici se confirmă lozinca: „*Cine posedă centrul, are şi viitorul*".

15. *c4—c5!*

O mutare foarte tare, care deschide Nebunului *f1* calea la *b5*, forţând răspunsul 15... *d×c5*, celelalte continuări fiind şi mai proaste.

De ex.: 15... *Nd7*, 16. *c×d6 D×d6*, 17. *De4+* sau 16... *c×d6*, 17. *Tb1*.

15.	...	*d6×c5*
16.	*Nf1—b5+*	*Cf8—d7*

Sau 16... *c6*, 17. *C×c6!* respectiv 16. ... *Nd7*, 17. *Cf5 Df6*, 18. *De4+*, urmat de *D×b7*. Cea mai mare şansă era oferită de varianta: 16...*Rd8*, 19. *Tad1 c×d4*, 18. *T×d4+Nd7*, 19. *N×d7, C×d7*, 20. *Thd1 Rc8*, 21. *T×d7, D×d7*, 22. *T×d7 R×d7*, 23. *Df5+ Re7*, 24. *De5+Rf8*, 25. *D×c7 g6*, 26. *D×b7 Rg7*, etc.

17.	*Cd4—f5*	*De7—f6*
18.	*Ta1—d1*	*g7—g6*

După 18... *c6*, 19. *Td6 Dd8*, 20. *De4+ Rf8*, 21. *De5 f6*, 22. *D×c5* cu atac decisiv.

19.	*Cf5×h6*	*Th8—f8*
20.	*g3—g4*	*a7—a6*
21.	*g4—g5*	*Df6—e6*
22.	*Nb5—e2*	*Cd7—b6*

A şasea mutare a Calului, care tot nu a ajuns într'un loc favorabil.

23.	*Ch6—g4*	*Re8—e7*
24.	*Cg4—f6*	*De6—c6*
25.	*Th1—h7*	*Nc8—f5*
26.	*e3—e4*	*Nf5—e6*
27.	*f4—f5*	

Negrul cedează pentrucă după : 27... *g×f5*, ar fi urmat : 28. *e×f5 Nc4*, 29. *N×c4 C×c4*, 30. *De2+* sau 28... *Nd5*, 29. *c4 N×c4*, 30. *N×c4 C×c4*, 31. *De2+*, cu câştig foarte uşor. *Botwinnik* a jucat partida cu o adevărată consecvenţă.

* * *

PARTIDA Nr. 20

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb : *TOLUSCH* Negru : *Kotov*

1.	*e2—e4*	*c7—c5*
2.	*Cg1—f3*	*e7—e6*
3.	*d2—d4*	*c5×d4*
4.	*Cf3×d4*	*Cg8—f6*
5.	*Cb1—c3*	*d7—d6*
6.	*g2—g3*	

O desvoltare bună. Albul va căuta să preseze la *d5*. Se dovedeşte şi aici că atacul proiectat cu pionii de pe flancul Regelui are mari şanse de succes în acest sistem de răsturnare a apărării siciliene.

6.	...	*Cb8—c6*
7.	*Nf1—g2*	*Nc8—d7*

O mică inexactitate! Mai bine era 7... *C×d4*, 8.

DXd4, urmat de *Nc8—d7—c6*, cu o contrapresiune la *e4*. Negrul trebuia să respecte *regula*, care ne învaţă să micşorăm numărul forţelor de presiune.

8. Cd4—e2!

Albul judecă corect. El pierde un tempo ca să evite schimbul pe care l-am menţionat.

Regulă: In jocurile cu poziţii închise este adesea mai important să se împiedice desvoltarea adversarului, decât să se accelereze propria desvoltare. De fapt este chiar interesant, cum Calul retras va putea, după o călătorie aventuroasă, să dea lovitura decisivă, deabia în a *22-a* mutare.

8.	...	*a7—a6*
9.	*0—0*	*b7—b5*
10.	*a2—a3*	*Dd8—c7*
11.	*h2—h3!*	

In aparenţă, o mutare fără însemnătate, dar care formează prologul unui atac de pioni, care va pune pe Negru în faţa unor grele probleme.

11.	...	*Nf8—e7*
12.	*Rg1—h1*	*0—0*
13.	*g3—g4*	

Un atac de pioni contra unui flanc neslăbit. Cum a gândit conducătorul jocului alb?

In general, dispunem de două feluri de atacuri:

a) unele bazate pe coloanele şi diagonalele deschise, date contra unor puncte deja slăbite; şi

b) altele, bazate pe manevre de strâmtorare, tinzând la slăb'rea forţei de apărare a adversarului.

In această partidă ne aflăm în al doilea caz, cu toate că poziţional s'ar părea că ne aflăm în stadiul de preatac.

Partida ne învaţă cum se poate transforma poziţia Negrului într'una aptă de a fi atacată.

13.	...	*Rg8—h8*
14.	*Ce2—g3*	*b5—b4*
15.	*a3×b4*	*Cc6×b4*
16.	*g4—g5*	*Cf6—g8*

Albul a câştigat spaţiu, izgonind şi ofiţerul dela *f6*, adică figura cea mai indicată pentru apărare. Urmarea?

Punctele *g7* şi *h7* au o tendinţă de a deveni slabe.

Şi Albul are dreptul de a spera ca mobilitatea mai mare să-i permită realizarea acestor slăbiri.

17.	*f2—f4*	*Nd7—c6*
18.	*Cc3—e2*	

Se ameninţă *c3* cu câştig de figură.

18.	...	*Nc6—b5*
19.	*Nc1—d2*	

O apărare indirectă a pionului dela *c2*.

19.	...	*d6—d5*

Negrul a valorificat, cu oarecare dibăcie, şansele de pe flancul Damei. El presează la *c2*, având chiar o bază în centru. Dacă ar reuşi să poată ajunge la mutarea *Tad8*, ar putea spera într'un viitor bun.

Albul trebue deci să grăbească atacul.

20. Nd2—c3!!

Criza se apropie !

20.	...	*d5×e4*
21.	*Cg3—h5!*	*f7—f6*
22.	*Ch5×g7!*	

O combinaţie, care nu prea a fost evidentă. Continuarea următoare ne dovedeşte cât de departe trebuia să fie calculată : 22. ... *R×g7*, 23. *Cd4 Nc4*, 24. *N×e4 Rh8*, 25. *Dh5 Nc5*, 26. *Tg1* cu câştig.

22.	...	*Nb5×e2*
23.	*Dd1×e2*	*Rh8×g7*
24.	*Ng2×e4*	*Cb4—d5*
25.	*De2—h5*	

(Vezi comentariile dela mutarea a *16-a*).

25.	...	*Tf8—d8*

sau 25. ... *Tf7*, 26. *g6 h×g6*, 27. *D×g6+ Rf8*, 28. *Tg1* cu câştig.

26. Tf1—g1

Mai tare era 26. *D×h7+ Rf8*, 27. *g6 Nc5*, 28. *Na5* etc.

26.	...	*Ne7—c5*

Şi aici era mai bine 28. ... *Rf8*, dar Negrul nu a văzut a *28-a* mutare a Albului.

27.	*g5×f6+*	*Rg7—f8*
28.	*Tg1×g8+*	

Frumos!

28.	...	*Rf8×g8*
29.	*Ne4×h7+*	*Rg8—f8*

La 29. ... *D×h7*, avem : 30. *f7+* *D×f7*, 31. *Dh8#*

30.	*Dh5—g6*	*Cd7×f6*

Forțat, pentrucă 30. ... *Df7*, 31. *Dh6+* *Re8*, 32. *Ng6*.

31.	*Dg6×f6+*	*Dc7—f7*
32.	*Df6—h6+*	*Rf8—e7*
33.	*Dh7—g5+*	*Re7—d7*

sau *Rd6*, 34. *Td1+*.

34.	*Dg5×c5*	*Df7×h7*
35.	*Ta1—d1+*	*Rd7—e8*
36.	*Dc5—c6+*	*Re8—f8*
37.	*Nc3—b4+*	*Rf8—f7*
38.	*Dc6—c7+*	*Rf7—g6*
39.	*f4—f5+!*	

Lovitura mortală!

39.	...	*Rg6—h6*
40.	*Dc7—f4+*	*Rh6—g7*
41.	*Df4—g5+*	

Negrul cedează.

*

— SFÂRȘIT —

www.stere.ro

TABLA DE MATERII

Pag.

PREFAȚĂ 3
INTRODUCERE 7

CAP. I. — **Despre deschideri** 11
1. Generalitați 11
2. Deschiderile deschise 41
3. Deschiderile închise 74
4. Deschiderile Pionului Damei 88
5. Deschiderile neregulate 110

CAP. II. — **Despre jocul de mijloc** 112
CAP. III. — **Partide comentate** 154

1. Tartakower—**Burn** 154
2. Leonhardt - **Marshall** 157
3. **Steinitz**—v. Bardeleben 160
4. **Teichmann**—Rubinstein 165
5. **Teichmann**—Schlechter 170
6. **Alechin**—Niemzowitsch 173
7. Ed. Lasker—**D. Ianowsk** 177
8. **Capablanca**—Blanco 184
9. Dr. Olland—**Dr. Esser** 193
10. **R. Reti**—Snosko-Borowski 199

Deducții strategice 207

11. R. Reti—**H. Wolf** 209
12. **Mikenas**—Lebedew 214
13. **Forgacz**—E. Cohn 219
14. **Flohr**—Horowitz 223
15. Tschechower—**Botwinnik** 228
16. A. Baratz—**L. Loewenton** 233
17. **Zukertort**—Blackburne 237
18. **Niemzowitsch**—Rubinstein 240
19. **Botwinnik**—Loewenfisch 245
20. **Tolusch**—Kotov 249

Dată în lucru: 25.V 1949; Bun de tipar: 19.IX.1949; Tiraj: 4200; Format: 72x88/32; Clasificare zecimală: 794.1. Tip. „Universul" Nr. 1208/949.

www.stere.ro

Au apărut în

„Biblioteca de Buzunar"

Nr 7. S. SAMARIAN: Cartea jucătorului de şah.

„ 60. „ A doua carte a jucătorului de şah.

ŞAH REVISTĂ LUNARĂ

de teorie, probleme, partide şi ştiri

Organ oficial al Federaţiei de şah din R.P.R.

Preţul Lei 130.—